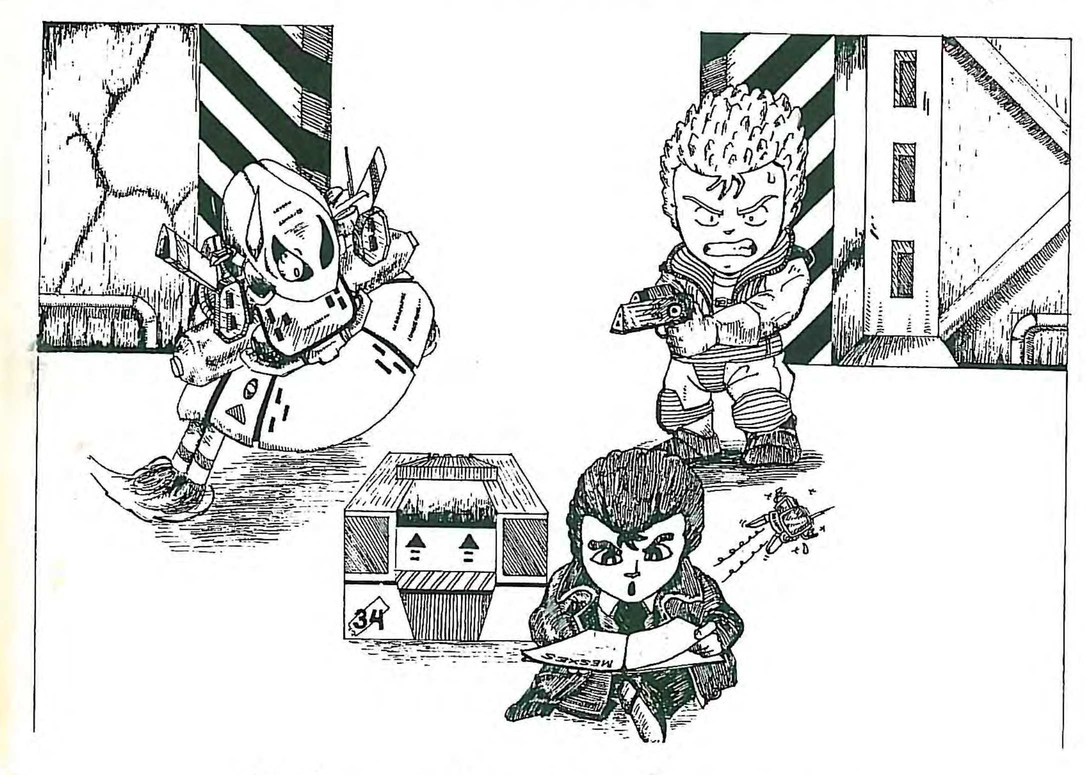
SD MESXES

Número 3 Abril 1995 -250 Pts.-



Unknown Reality, TraxPlayer

S.Picturedisk #14, S.Magazine #16

Ensamblador, Noticias y mucho más!

SUMARIO

SD MESXES número 3 / ABRIL'95

EDITA: Club Mesxes

REDACCION: Ramón Serna
Marcos Rosales
Juan Salvador Sánchez
Néstor Soriano

MAQUETACION: J. Salvador Sánchez
Ramón Serna

PORTADA : J. Salvador Sánchez

ILUSTRACIONES: J. Salvador Sánchez

FOTOGRAFIA: Ramón Serna

COLABORAN: Stefan Boer, Maarten Loor,
F.J. Martos, Ramón Ribas,
Jaume Martí, Manuel Pazos,
MSX Club Power Replay y Majara Soft
Fernando A. Bleda.

DIRECCION: Club Mesxes
C/ Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (SPAIN)

TELEFONO: (971) 46 17 13 ; Ramón (hijo)

C.C. (Caja Postal): 29-91.392.819

INTRODUCION

- Bienvenidos al tercer número de SD MESXES. Como veis este número es especial.
- Sí, ya, especial ... pff!, ¿Por qué, eh?
- Pues porque es el primer número que se presentará "a lo grande" en la VII Reunión de Usuarios de MSX.
- Bueno, ¿y que tiene de especial?
- Pues para empezar hemos aumentado el nº de páginas, el SD MESXES #1 tenía 28, el #2 tenía 36, y el #3 tiene (salvo algún cambio de última hora) 52 páginas.
- ¿A sí?, mmm... ¿Y que más?
- Hemos aprovechado bien el espacio "extra" introduciendo nuevos artículos, ensamblador, mapas, basic, opiniones, anuncios (si! ya tenemos anuncios vuestros!), comentarios, más fotografías, etc... y lo mejor de todo es que a los que asistan a la VII Reunión, el fanzine les costará solo 225 pts (¡!)... ¿existe algún fanzine de MSX más barato y con la calidad de SD MESXES?, ¿eh?... ¿eh?... ¿eh?... mmmm ... ¿acaso dudas?
- ¡¡Creidos!!
- ... ...
- No está mal, pero...
- Además, como vereis, mejoramos día a día (como la Campofrio), y en este número hemos conseguido una mejora en la impresión (laser/chorro), con lo cual el texto queda algo más profesional.
- A pues no me había fijado, pero es verdad... sigue, sigue!
- También nos hemos planteado lo de las subscripciones, y para que la cosa tenga un poco de éxito, os ofreceremos la posibilidad de subscribiros para cinco números al precio de 1.125 pts (si haceis cálculos vereis que os sale a 225 pts. el fanzine. Vamos, que quien no se compre el SD MESXES no será por el precio...
- Si, ya, 1.125 pts, pero al hacer el Giro Postal se convierten en unas 1.300, y sigue saliendo al mismo precio!
- Para solucionar este problema y al igual que ya han hecho otros Clubs (Hnostar, Roby, Lehenak, etc...) ponemos a vuestra disposición una cuenta en la Caja Postal en la que podreis ingresar el dinero sin que os cobren derechos, con lo cual conseguireis más SD MESXES con menos dinero.
- Mmm... esto empieza a gustarme, a ver que tal está en el interior...



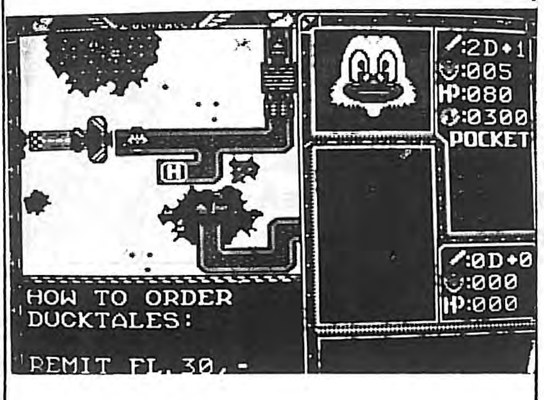
S.PICTUREDISK

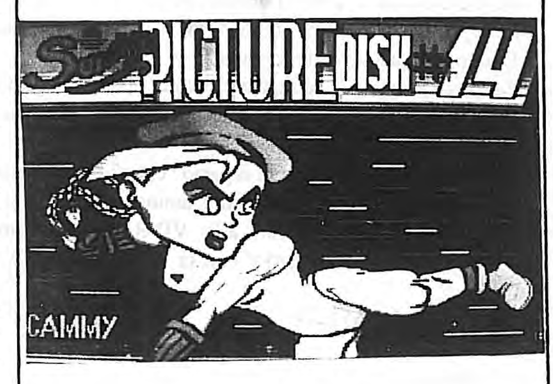
Una vez más os ofrecemos el comentario del último S.PD. hasta la fecha. Se trata del Sunrise Picturedisk #14.

Esta vez la intro corre a cargo de Mayhem, un nuevo grupo holandes formado por antiguos miembros de otros clubs.

No es que sea muy exagerada en cuanto a espectacularidad, pero si es original y bastante buena. Como siempre con select podremos elegir los Hz., y además con el teclado numerico (del 1 al 9) y sus combinaciones con SHIFT y CTRL podremos cambiar los colores de la pantalla. Para empezar no está mal, pero veamos que más nos espera en el interior del disco...

La selección de las diferentes partes del PD. la haremos a través de una demo jugable del DUCKTALES, en la que podreis disfrutar de esta nueva producción, si es que os gustaneste tipo de juegos, o pasar de todo y con el teclado numerico acceder a los siguientes apartados:





1- MSX 11 YEARS CELEBRATION!

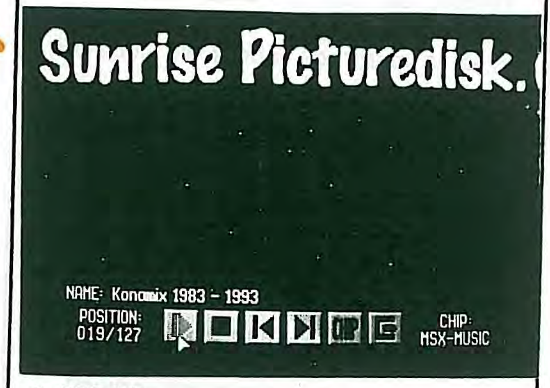
Como ya os comentamos en el último nº esta demo debía estar en el S.PD. #13, pero por falta de espacio se reservó para el #14. La idea principal de la demo es celebrar que el MSX ya tiene oficialmente 11 años (¡!).

Lo primero que os aparecerá en la demo es el ya típico simulacro de reset de FONY, que podreis modificar para las versiones de MSX-2, 2+, o Turbo R, pulsando 1, 2 o 3 al empezar la demo (siempre que tengais el ordenador adecuado). Acto seguido un original zoom del logotipo y el "11 years" sobre él, y... que empieze la juerga!: música,scroll y un logotipo bailando al ritmo de un coseno... En realidad la demo no es muy original, pero no hay que despreciarla. Con R,G y B o SHIFT + R, G y B podeis cambiar... ¿lo adivinais?, con los cursores se cambia la velocidad y la amplitud de onda del logo, y con los nºs del 1 al 9 se cambia la forma de este. Además con F1, F2 y F3 modificamos la velocidad del scroll. Casi na!

Un detalle a resaltar es que el propio autor de la demo recomienda no leer el scroll sino cargarlo con el TED o cualquier otro procesador, porque es extremadamente largo.

2- S. STEREO TOWER

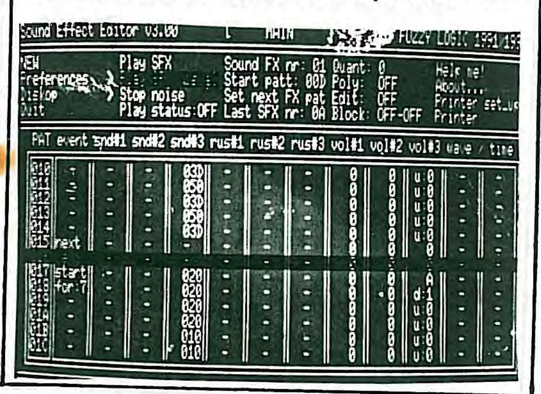
Ya hacía algún tiempo que Sunrise proponía este nuevo apartado en el que los usuarios pudieran enviar sus propias músicas de Moonblaster, y para inagurarlo nada mejor que las tres músicas incluidas de temas conocidos (Konami).



3- SEE 3.0

La tercera opción de este S.PD. es una versión Beta (inacabada) del Sound Efect Editor v. 3.0, de Fuszy Logic. Este programa es, como ya dice el nombre, un editor de efectos especiales (SFX).

A los que estén interesados en su uso y funcionamiento les recomiendo que se lean el manual que aparece en el mismo disco, y si a alguien le interesa para sus producciones (comerciales) que sepa que no es de Dominio Publico, sino que es un programa de SHAREWARE, lo cual implica tener que pagar a los autores (no mucho) si se usa en plan comercial.



4- PIXEL PARTY

Como va siendo habitual aqui podemos encontrar varios dibujos (esta vez 2) realizados por los 'lectores' del PD.



5- News

Tras seleccionar el idioma (dutch/english) accedereis a varios artículos, uno de ellos sobre el "stereo tower" y su manejo, y otros sobre Zandvoort (quizas os resulte familiar), el S. Games Subscription, etc..

6- MOD EDIT Patch

Por lo visto el Mod edit, de Xelasoft, tiene algún error, y en este PD. han puesto el Patch para arreglarlo.



Hasta aquí el contenido del S.PD.#14, en el próximo nº os contaremos más sobre estas publicaciones que dentro de poco cambiarán de formato.

S.MAGAZINE

¿Sorprendidos? ... ¿no? ... Pues yo si!
Como podeis ver, además del comentario del ya algo antiguo (tampoco mucho) S.PD. #14 os incluimos el comentario del Sunrise Magazine #16, el cual (por fin) ya está completamente en inglés y holadés a la vez.Este comentario puede que sea un poco precipitado, puesto que hemos recibido el S.M. #16 pocos dias antes de cerrar la edición del SD MESXES #3, pero de todos modos os ofrecemos un "preview" del contenido de estos dos discos (sí, sí, ahora son dos discos!).

Para empezar os contaremos que en realidad nosotros no habiamos comprado el S.M. #16, sino que ya estabamos a la espera del S.PD. #15. Sin embargo, esta gente de Sunrise ha tenido una genial idea. En lugar de enviar el PD#15 nos envian el M#16 (no solo a nosotros, sino a todos los que estaban suscritos).
De esta forma, se aseguran de que todo el mundo se entere de que a partir de ahora se acabo lo de un S.PD., un S.M., y un S.Special, sino que aparecerá un S.Magazine de dos discos que incluirá a la vez lo que incluian los otros tres, pero en uno solo. ¡Genial!

Esto significa, que despues del S.PD #15 se acabó lo de los PD, pero no hay problema, porque seguiremos con los S.M.Otra cosa que nos ha llamado la atención es que ahora Sunrise tiene otro distribuidor en España para su revista. Se trata del Club Casmar, el cual se encargará de distribuir los S.M. a partir de ahora en todo el territorio nacional.

Bueno, adelante con el comentario:

En el disco A del S.M. #16 encontrareis el típico menú de los S.M. Para los que no lo conozcan se trata de un dibujo (de dos pantallas) que en el lado derecho tiene las opciones (entre ellas la de cambio de pantalla con un suave scroll vertical).

En total son doce apartados (con sus correspondientes subapartados):

Preface: la intro de este nuevo S.M. en la que se informa del nuewo look del magazine.

Sunrise Info: Información sobre todo lo referente a Sunrise. A destacar el artículo sobre el Sunrise Games Subscription, el cual por fin se llevará a la práctica con lo que pronto podremos disfrutar de The Shrines of Enigma y Akin (seguramente en Mayo de este año)

Software: Se comenta el Ducktales además de los proyectos que tienen entre manos varios grupos (Compjoetania, Cas Cremers, FUC, etc..)

News: Noticias, noticias y más noticias -En este apartado se confirma lo que nosotros os decimos en MSX FLASH acerca del interface IDE para MSX (de la mano de Henrik Gilvad), además comentan la pasada feria de Tilburg, la 6ª Reunión de Usuarios en Barcelona, GFX9000 y Moonsound y varias cosas más bastante interesantes-

Gametips: Nos ofrecen un largo listado de trucos.

Magazines: Comentan las recientes publicaciones. A destacar la presencia de dos revistas nacionales (Hnostar y Eternal Magazines).

Hardware: Reparación del mouse, como ampliar la memoria de un Turbo R (ST) a 512 KB (de forma muy sencilla), el nuevo SCSI, GFX9000, CD-ROM,...

Programming: En esta sección nos comentan programas, como el Compass, o rutinas que se encuentran en el disco.

Miscellanous: Como poner juegos (que vayan por sectores) en el Disco Duro, varias utilidades de MiChi y otras rutinas y programas que se encuentran en el mismo disco.



Colophon: ...

Music: A destacar el comentario del nuevo MoonBlaster para MoonSound y varios comentarios sobre el MIDI.

Modem: Nos ofrece dos comentarios, uno de BBSs y otro sobre Internet.

En cuanto al software (comprimido) que se encuentra en el disco resaltamos lo siguiente:
XADPCM.PMA: Un programa para convertir samples ADPCM a PCM.
BARPRINT.PMA: para hacer códigos de barras (?)
CDROM.PMA: Utilidades para CD ROM (!)
MAPPER.PMA: Documentación sobre las rutinas del mapeador y del DOS 2 (por fin!)
... y varios más

Hasta aquí el comentario del disco A, pasemos ahora al B:

Este disco contiene la parte más parecida al S.PD. que ya conociamos. La diferencia está en que ahora ya no habrá menus de juegos (promos) sino que será un meú standart para todos los S.M. ¿Por qué? Pues porque resulta que esto producia algún que otro problema a la hora de poner todas las demos.

Esta vez, el contenido es bastante (muy) bueno.

Para empezar, Mayhem nos ofrece otra demo (aunque no es muy original). Se trata de la típica demo en la que el logotipo se deforma a voluntad del usuario segun use las teclas (cursores/ 1...8/ etc...). La sorpresa está en que al principio te pide que elijas entre v9938 o v9990... aunque lamentablemente pocos podremos saber lo que se esconde bajo la segunda opción)

La segunda opción del menú (que por cierto está hecho por Moonsoft) es el MB Muzax #1 (?)... Sí, los chicos de Fuszy Logic han decidido sacar una nueva versión del MBM#1 la cual puede instalarse en el HD. (¿sorprendidos?)La siguiente se trata de otra versión del SEE (la 3.10), la cual por lo visto ya está totalmente acabada, sin errores ni fallos y también instalable en HD.



La siguiente opción es una demo de Chile (!). No creia que por esos mundos hubiera programadores, pero ya veo que estaba equivocado (y tanto!). La demo es una promo de la VDPower demo, en la cual nos dejan con la boca más que abierta. Realmente está programada a consciencia, y logra unos efectos con el
VDP que son para morirse.

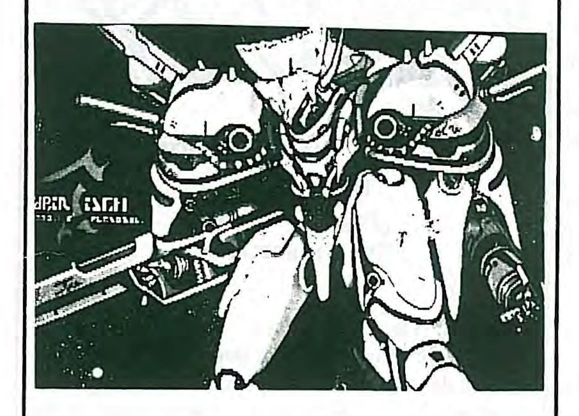
Después de esto, otra demo, esta vez de IOD. Se trata de una de esas demos que al principio pretenden decepcionarte con un scroll pequeño



y unas letras más o menos regularcillas que aparecen en la pantalla. -Bah! eso lo hago yo!... eso es lo primero que piensa uno, pero,



cuando aun no le ha dado tiempo a terminar el razonamiente se da cuenta de que las letras desaparcen con un zoom de aquellos que te dejan medio "flipao", y asi con todo los letreros de presentación. Un poco después, cuando crees que ya nada puede sorprenderte más te aparece un scroll (esta vez ya no piensas nada sobre él)... 3...2...1...0...IGNITION ... Y toma plasma moviendose a toda leche!



Si despues de esto aun teneis ganas de más (lo dudo) podeis poner el Stero Tower, en el cual podreis disfrutar de un amplio repertorio de músicas. No os puedo comentar nada sobre ellas porque cometí el error de dejarle mi Music Module al Sr. Soriano, y ahora que el está en Barcelona me he quedado con el "sosillo" PSG... (resignación)



Esto ha sido el "improvidado" comentario del S.M.#16, como ya os he dicho, no nos ha dado tiempo a más puesto que lo recibimos casi al tiempo de cerrar la edición. En el próximo nº os ampliaremos un poco el comentario, especialmente la parte de Software del disco A e intentaremos explicar como funcionan las
rutinas incluidad (a mi aun no me ha dado tiempo a descomprimirlas).

Si todo va bien en el próximo SD Mesxes os comentaremos el S.M.#17 y el último S.PD. (#15).



Hasta Incluso!

PD: Se me olvidaba, los editores de S.M. han querido que el nº #16 sea Freeware para promocionar el nuevo look. Asi pues, todos los que querais verlo podeis enviarnos dos discos (y 50 pts en sellos) y os haremos una copia. (Recordad: Solo el #16 es Freeware! los demás hay que comprarlos!).
□

UNKNOWN R.

Por fin le ha llegado el turno a esta maravilla entre las maravillas, la mejor megademo vista hasta el momento, ni mas ni menos que: UNKNOWN REALITY, que sin duda será para nosotros "un viaje más alla de la imaginación"...

Para empezar, los amigos de N.O.P. nos preparan una original sorpresa, la cual no os revelo para no quitarle la gracia...

Una vez comenzado el embrollo, tras observar los correspondientes logotipos aparece ante nuestros ojos el sueño de todo usuario de MSX.. Una pantalla SIN MARGENES... ¿cómo?... vete tu a saber, pero lo cierto es que no tiene margenes ni superior ni inferior (¡!).

Tras el título, del cual saldremos, al igual que del resto de las partes, pulsando ESC, se nos presenta la primera parte de este flipe en 3 pulgadas y 1/2:

INTERGALACTIC VOYAGE:

A simple vista, un simple scroll de estrellas de lo más típico, pero... dadle tiempo al tiempo y... ¡os parecerá estar en la mismisima ENTERPRISSE al lado del Sr. Spock, navegando a velocidad de hiperespacio en los lugares más remotos de universo!

NOTONLYSNESCANDOTHIS (¿?)

Aunque parezca un error indescifrable esto biene a ser algo así como NOT ONLY SNES CAN DO THIS, pero sin espacios, y significa "NO SOLO SUPER NINTENDO (SNES=SUPER NOENTIENDO) PUEDE HACER ESTO", y viene a santo de que los de N.O.P. se han cansado de ver fardar a los consoleros de los fantásticos zooms de sus "aparatos", y han decidido demostrar que el MSX puede tanto o más que los susodichos especimenes. Para ello, han elegido una pantalla repleta de "MSX still alive" que rota y crece a la vez a una velocidad vertiginosa... ya vereis, ya!



N.O.P. MSX software
BIEZENSTUCK 1
5673 KT - NUENEN
THE NETHERLANDS

3ª Parte: (Desmadre)

Si teneis Music Module podreis oir el primer sample de 256 Kb, siempre y cuando tengais la correspondiente ampliación, puesto que de lo contrario solo la oireis "a cachos" (la verdad es que jode un poco, pero llegas acostumbrarte a los Pff! Gr½@ff%*&#xX@!!).

Pero tranquilos, de todas formas podreis disfrutar de un indescifrable scroll vertical y un ecualizador para los samples, que iran alternandose con varios efectos:

- El primero de ellos es otro zoom de una pared con ladrillos que ponen N.O.P. (hay que tener un poco de imaginación para verlo asi).
- El segundo es el mismo melón bailador que ya vimos en la promo (see S.PD.#13).

Bueno, ¿y después qué?, ¿ya se acaba?... No hombre, no ves que pone CHANGE DISK!

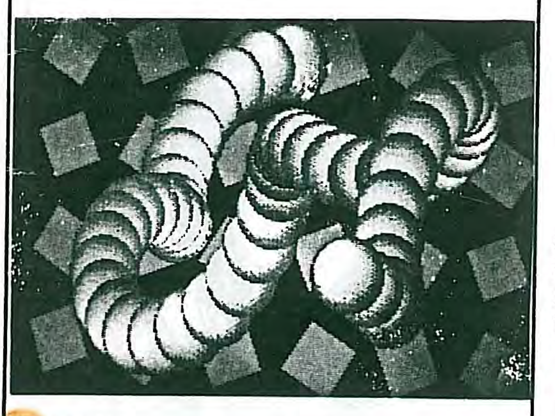
- Tras el cambio de disco y una breve espera aparecen tres barras cuadradas (tranquilo, no es el virus de PC) rotando en sentidos opuestos ... pero ¿esto es todo lo que puede hacer N.O.P.? NO! NO! y NOP!

Cuando menos os lo espereis las barras comenzarán a retorcerse sobre ellas mismas, creando un efecto de torsión más que alucinante, y tras esto, dos grandes columnas empezarán a bailar ante tus ojos... ¡inexplicable!



ECHO BALLS

Esto ya es algo más clásico, pero sigue siendo igual de bueno: una especie de gusano que describe diferentes trayectorias sobre un fondo cuadriculado y animado a la vez... pssé! no está mal!



JUMP!

Esta es la parte más tecno de la demo, y si no tienes ampliación de memoria en el M.M. posiblemente sea también la más corta... (saltar, lo que se dice saltar, saltarás, pero de rabia por no poder verla entera!).

¿mmm? ¿Esta parte tiene nombre?

Esta no es que sea una de las más impresionantes, pero sin duda está muy bién lograda: es algo corta pero vale la pena pararse a mirar el estupendo (aunque algo soso en cuanto a palabras) scroll tridimensional.

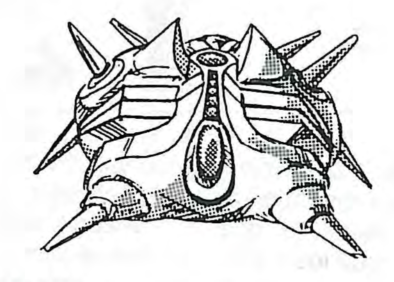
Un cambio más de disco y ya estamos en la 8ª parte:

MULTI COLOUR PICTURES

Aquí la programación no cuenta mucho pero según nos aseguran sus creadores las imagenes que se cargan se ven con 2048 colores (¿mmm?... tendremos que creerles ¿no?).

-Nota: esta será tu tercera ocasión para arrepentirte de no tener 256 kb en tu M.M.

Para dar fin a esta parte, se nos presenta la digi de un conocido presentador de la MTV, al que torturan graficamente con zooms, rotaciones, deformaciones, y efectos de todo tipo.



Ohh! (el fin)

Esta ya es la última parte de esta genial megademo en la que se nos informa un poco sobre los autores de la misma, sus equipos, los greetings, etc..., solo os mencionamos que para acelerar/frenar el scroll basta con usar los cursores.

Algo más sobre la demo:

Hasta aquí os hemos comentado las disferentes partes de esta megademo y ahora vamos a seguir con un poco de información extra:

Para empezar, os diremos que la demo fue presentada por primera vez el la feria de Tilburg del pasado año (26/03/94) y es la primera producción de N.O.P.

Los requisitos mínimos para poder gozar de ella son: un MSX 2, 2+ o Turbo R con un mínimo de 256 Kb de RAM (para funcionar con DOS 2.xx se necesita un minimo de 288 Kb), y por supuesto la demo puede ser instalada en Disco Duro.

La excelente banda sonora es, ¿como no?, STEREO, y ha sido compuesta nada más y nada menos que por COMPJOETANIA.

Como ya hèmos dicho (para bién de unos y mal de otros), la demo soporta 256 kb de memoria de sample (Music Module). Los samples han sido creados con el SAMPBOX4 macro, y los poseedores de este programa podrán cargarlos y escucharlos (*.SAM).

La demo consta de un reproductor de música (MoonBlaster) que se activa pulsando SELECT cuando se ve el logotipo de N.O.P. al pricipio. Si no se consta de la memoria RAM suficiente el reproductor musical se activa automaticamente. Se usa con los cursores y espacio, y para acceder a la demo debereis pulsar ESC.

Se puede parar la demo pulsando STOP mientras carga.

Por último solo nos queda deciros que podeis comprar esta demo enviando 17'50 NLG (unas 1400 pts) a:

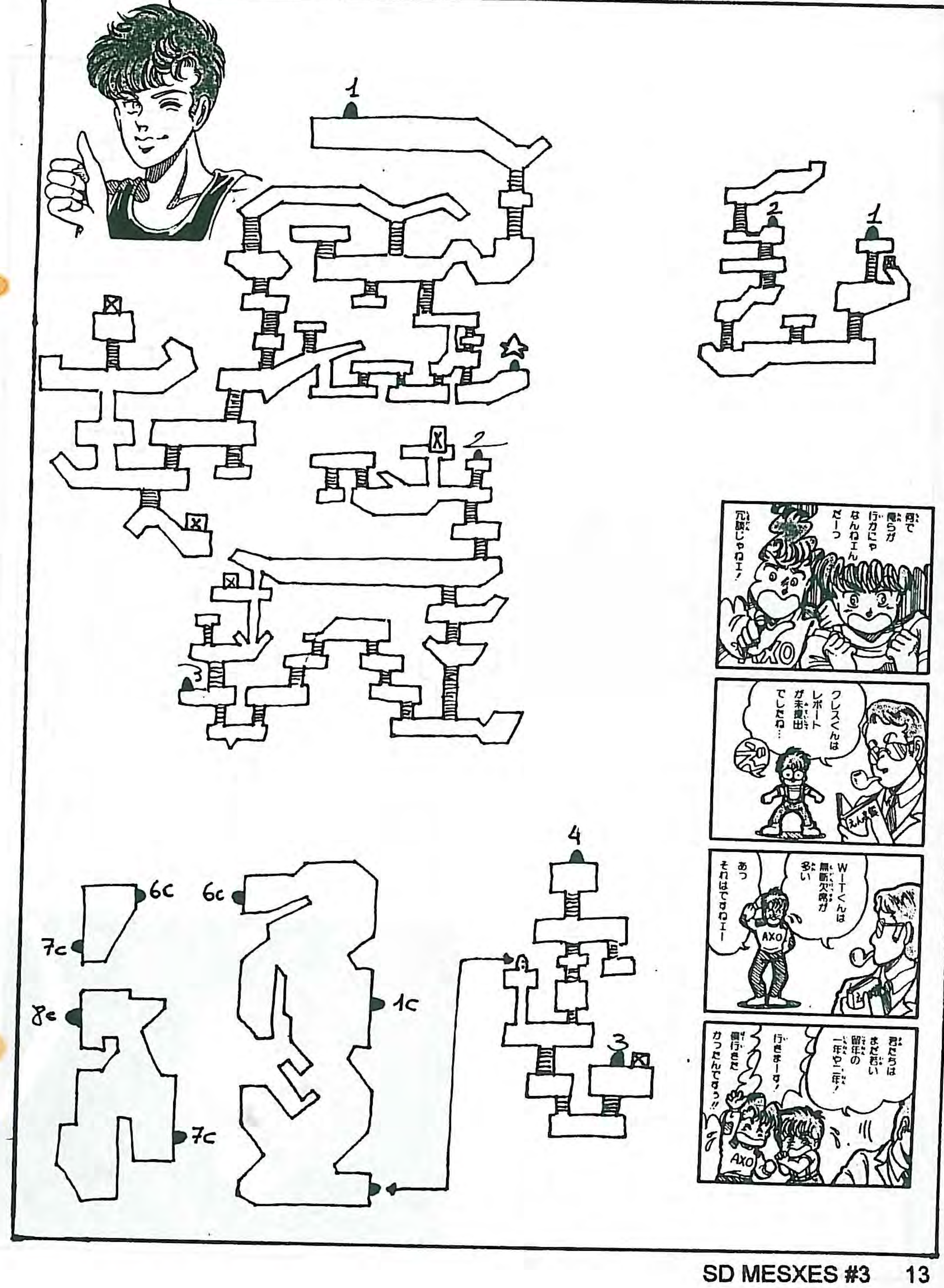
N.O.P.
Maarten Loor
Biezenstuck 1
5673 KT Nuenen
The Netherlands

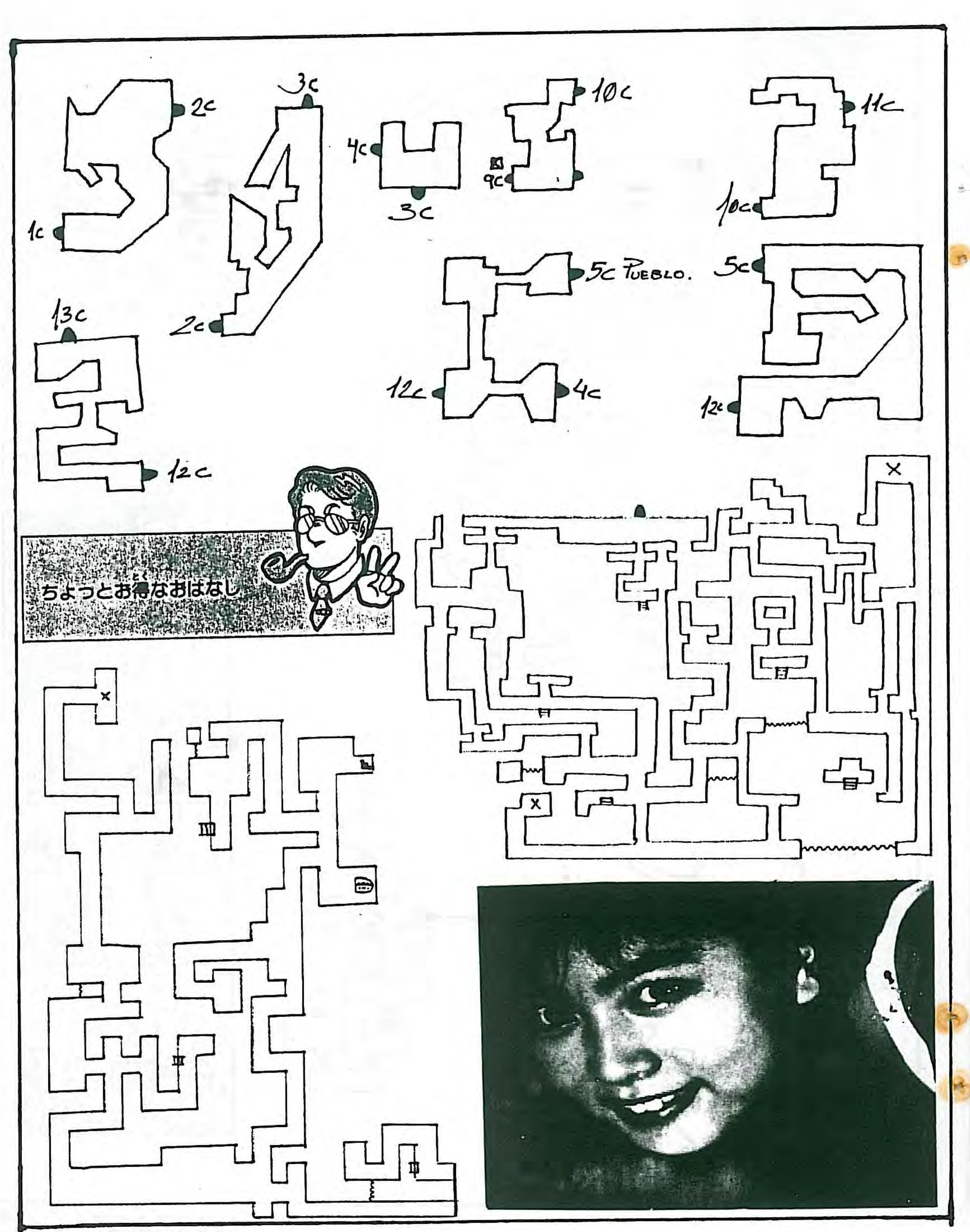
YS II

Para quienes no se han atrevido a vivir en el mundo de Ys, por no entender nada de japonés, y para aquellos que lo dejasteis por creer que los mapas estaban malditos y no tenian sentido, aquí os entrego la primera parte de los mapas más retorcidos de Ys II.

Lógicamente no podemos sacarlos todos, así que en el próximo número os facilitaré el resto de mapas. Por último deciros que los que aquí podeis ver son respectivamente: La montaña de hielo, la cueva que hay en su interior, y finalmente, dos de las cloacas que hay bajo la última ciudad. Como vereis, no hay perdida posible, ya que las puertas están comunicadas por un número.




1
2
1
2
3
6c
6c
7c
8c
1c
7c
4
3
何で
俺らが
行かにゃ
なんねエんだーっ
冗談じゃねエ!
クレスくんは
レポート
が未提出
でしたね…
えっ
W-Tくんは
無断欠席が
多い
あっ
それはですねエー
君たちは
まだ若い
留年の
一年や二年!
行きまーす!
僕行きた
かったんですぅ!!


2c
3c
4c
3c
10c
9c
11c
10c
1c
5c Pueblo.
5c
13c
2c
12c
4c
12c
12c
ちょっとお得なおはなし

BASIC

A veces en el MSX se pueden ver cosas que uno no acaba de entender muy bien como están hechas y que son realmente vistosas. Por ejemplo está el efecto del KO del MESTRE FIGHTER del Saver, que hace que estás dos letras parpadeen de un modo raro, como si girase algo con dos colores dentro de ellas; cuando le pedí al Saver como lo había hecho (pensando en alguna rutina rara por ahí metida) me contestó "Con un PAINT", poco más o menos (¡acabáramos!). Aquí os voy a enseñar tres ejemplos de efectos de estos, que se basan en el cambio de la paleta de colores. Son muy sencillos, pero sirven para que veáis lo que se puede hacer con una cosa tan sencilla como ésta. Supongamos que en SCREEN 5 ponemos en el centro de la pantalla una línea horizontal, que va de (0,106) a (255,106), y que está formada por una sucesión de puntos con colores consecutivos que van del 1 al 15, por ejemplo hacemos está línea así

```
34 FOR X=0 TO 255
35 CO=(COAND15)+1
36 PSET(X,106),CO
37 NEXT
```



Una vez que está hecha hacemos lo siguiente: ponemos todos los colores a 0 (cambiando la paleta) menos al color 1, que lo ponemos en blanco; a continuación hacemos lo mismo pero ahora ponemos blanco el 2, no el 1; luego lo mismo con el 3; con el 4... hasta el 15, y después vuelta a empezar. Veremos unos puntos que se van moviendo de forma suave por la pantalla. Visto así no tiene mucho mérito (unos puntos que se mueven, ¡pues sí!) pero cambiar los colores nos llevará el mismo tiempo teniendo unos pocos puntos en pantalla que teniendo la pantalla llena.



De esta forma podemos llenar la pantalla con colores (ya se que suena a parvulitos, pero es así) más o menos ordenados de forma que al "animarlos" nos quede un efecto "guai". Si además conseguimos hacer este efecto sin emplear todos los colores (yo lo hago empleando ocho) nos sobran colores para tener otras cosas en pantalla, por ejemplo una imagen, un scrolltext, una nave, dos options, ¡bases enemigas!,¡¡rayos láser!!,¡¡¡llamaradas de fuego!!!,¡¡¡aaarrrggghhh!!! (ya estamos con el mono del NEMESIS 2). Basta.

Supongo que ya habréis pillado la idea (o al menos se os habrá ocurrido otra): hacernos pantallas con todos los colores más o menos colocados, y grabarlas (o guardarlas) de forma que luego en nuestros programas animemos los colores (gastando para ello muy poco tiempo) teniendo un efecto que haga que nuestro programilla parezca la última maravilla del cálculo matemático. Por ejemplo podemos emplear esto en una demo que nos hagamos: hacemos la pantalla, la grabamos en disco, y después en la demo la cargamos y animamos. La gracia está en saber como colocar los colores. Podéis hacerlo al estilo Saver: pondré un PEEK por aquí, y este COS(X) por allí, y el RND(1)*34 en aquella línea, ¡y hale, ¡a esperar el milagro de Lourdes!; o, con un poco de intuición y empleando un par de fórmulas (aunque no tengamos muchos conocimientos de matemáticas y geometría

euclidiana, como es mi caso) ir colocándolo todo en su sitio medio adivinando como quedará luego al animar.

En estos tres ejemplos os he querido enseñar un poco como lo hago yo, pero hay un montón de formas y de efectos. La rutina ANIMACION ponedla al final de cada programa si queréis ver el efecto que queda. Funciona para los tres del mismo modo, y deja "estela".

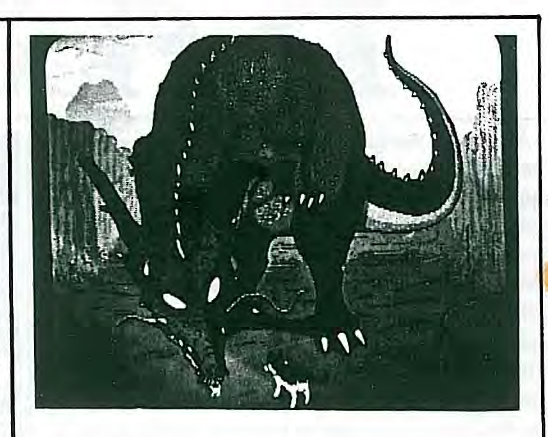
LISTADO 1.

Este programa nos hace una especie de tobogán, es como si fuésemos deslizando por un tobogán. Voy haciendo una serie de curvas con una velocidad angular cada una (si la velocidad angular es más elevada, más cerrada será la curva, y si es cero la curva será una recta) y variando el radio de la misma forma para todas (voy abriéndome con aceleración). Si queréis experimentar, os recomiendo que vayáis cambiando los valores iniciales de estas variables:

- VA: aquí 2. Es la velocidad angular de la primera curva. Cambiad también el valor de la línea 200 con el que comparamos VA, ponedle el mismo (no es necesario, pero para mi queda mejor). Éste es lavelocidad angular de la última curva. - AA: vale .1. Es lo que cambia la velocidad angular de una curva a otra.
- VR y AR: son la velocidad y la aceleración del radio.

El resto (R, A, X, Y, OX, OY) se refieren al radio y ángulo inicial, el origen de coordenadas, y el primer punto. No creo que ganéis nada, pero si tenéis ganas cambiadlas





LISTADO 2

Este otro hace como si fuésemos entre dos placas mirando en dirección perpendicular a la velocidad y paralela a las placas. Se supone que la parte de las placas más cercana irá más rápido que la más lejana. Voy haciendo líneas verticales a mayor velocidad la de los lados, y más despacio la del centro. Ahí van las variables:

- V: la velocidad.
- VM: esta es la velocidad con que se moverá la parte más lejana de las placas, la más lenta. Este es el valor que mejor creo que queda (0.3).
- F: es la forma en que va variando la velocidad según nos acercamos al centro. También podéis probar de cambiar la función elevado de la línea 110 por otra (SQR(X-OX), LOG(X-OX)... no se lo que harán pero probad).
- OX: esta sería la parte más lejana de las placas, la coordenada X donde la situaríamos en pantalla.

Este creo que es el programa más sencillo de los tres.

LISTADO 3

Aquí también vamos entre dos placas, pero ahora mirando "hacia delante", en la misma dirección y sentido que la velocidad. Dibujo líneas de puntos con distinta inclinación o pendiente. Es un poco más complicado de explicar, y desde luego podéis estar seguros que no me ha salido por casualidad: ¡me ha costado lo mío dar con esta versión definitiva (por ahora)! Os lo explicaré muy rápido: lo más importante es la pendiente y la velocidad, saber

ponerlas adecuadamente; veremos más inclinación en los lados, y la velocidad con que veamos moverse un punto aumentará cuanto más cerca estemos de él. Francamente, os recomiendo que experimentéis muy a lo cafre, y que caviléis un puñao en caso de que os interese. Las variables son:

- R: es la razón para el cálculo de la pendiente. Valores más pequeños harán que la pendiente varíe mucho de una línea a otra, dando la sensación de que las placas están más juntos. Valores más grandes lo contrario.
- V: la velocidad "a la que vamos".
- FV: lo que varía la velocidad de un punto según nos acercamos a él. ES casi lo mismo que en el programa anterior.

Este programa es el más lento de los tres para dibujar la pantalla. Supongo que en un TURBO R no tardará tanto.

Para terminar, podéis cambiar los PSET(X,Y) por LINE-(X,Y) y ver que tal queda. También se puede intentar emplear sólo cuatro colores (o menos de ocho) según el dibujo o la figura que hagamos; o quitar la estela que queda por la forma de la rutina ANIMACION; intentar con otro SCREEN que no sea SCREEN 5 (aunque sólo se me ocurre SCREEN 7 como alternativa); hacer las figuras con círculos, cuadrados... (aunque no creo que se puedan hacer movimientos vectoriales); y, sobre todo, intentar descubrir nuevos efectos, que los hay y muchos (además de estos que hay aquí, yo he conseguido bastantes más). Hasta incluso.

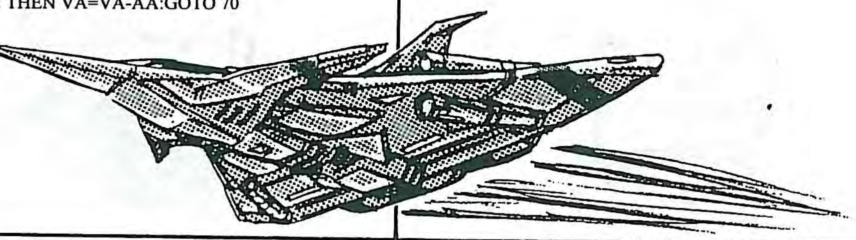
LISTADO 1

```
10 SCREEN 5:SET PAGE 1,1
20 CLS
30 _TURBOON
40 PI=ATN(1)*4
50 VA=2
60 AA=.1
70 VR=ABS(10*VA/360)
80 AR=.2
90 R=0:A=0:X=0:Y=0
100 OX=0
110 OY=106
120 '
130 CO=(COAND7)+1
140 IF (OX+X)<=255 AND (OY-Y)<=211 AND (OY-Y)=>0
THEN PSET(OX+X,OY-Y),CO ELSE    200
150 VR=VR+AR
160 R=R+VR
170 A=A+VA
180 X=R*(COS(A*PI/180)):Y=R*(SIN(A*PI/180))
190 IF STRIG(0) THEN 210 ELSE 130
200 IF VA>-2 THEN VA=VA-AA:GOTO 70
210 '
```

LISTADO 2

```
10 SCREEN 5:SET PAGE 1,1
20 CLS
30 _TURBOON
40 '
50 V=.04
60 VM=.3
70 F=1.1
80 OX=128
90 '
100 FOR X=0 TO 255
110 FOR Y=0 TO 211 STEP V*ABS(X-OX)^F+VM
120 CO=(COAND7)+1
130 PSET (X,Y),CO
140 NEXT Y
150 IF OX=128 AND X=128 THEN FOR S=127 TO 0 STEP -1:
COPY(S,0)-(S,211) TO (256-S
,0):NEXT S:GOTO 170
160 IF STRIG(0) THEN END ELSE NEXT X
170 '
```

のイラスト コーナー!!

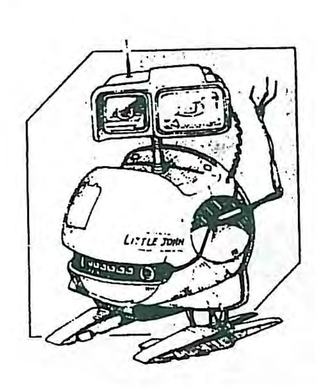


LISTADO 3

```
10 SCREEN 5:SET PAGE 1,1
20 CLS
30 _TURBOON
40 ON STRIG GOSUB 240:STRIG(0)ON
50 '
60 R=8
70 V=5E-03
80 FV=1.8
90 '
100 FOR FX=0 TO 128 STEP 4
110 PE=(FX-128)/R
120 '
130 FOR N=0 TO 1
140 SG=SGN(.5-N)
150 X=FX:Y=106
160 CO=(COAND7)+1
170 PSET(X,Y),CO
180 Y=Y-(V*(ABS(Y-106)^FV)+.34)*SG/(1-PE/FV)
190 X=FX+PE*(106-Y)*SG
200 IF X<0 OR X>255 OR Y<0 OR Y>211 THEN NEXT N
ELSE 160
210 '
220 NEXT FX
230 FOR S=127 TO 0 STEP -1:COPY(S,0)-(S,211) TO
(256-S,0):NEXT S:GOTO 240
240 '
```

ANIMACION

```
1000 FOR S=1 TO 8
1010 COLOR=(S,7,7,7)
1020
COLOR=(((S-2)AND7)+1,5,5,5):COLOR=(((S-3)AND7)+
1,3,3,3):COLOR=(((S-4)AND7)+
1,1,1,1):COLOR=(((S-5)AND7)+1,0,0,0)
1030 IF TI=TIME THEN 1030 ELSE TI=TIME
1040 IF STICK(0) THEN END ELSE NEXT S
1050 GOTO 1000
```







TRAXPLAYER

Ultimamente parece que NOP está pegando fuerte... Primero el SampBox 4, luego la Unknown Reality, y ahora el TraxPlayer. ¿Quién sabe lo que nos espera en el futuro?

En esta ocasión lo que haremos es un breve comentario del TraxPlayer, la última creación de NOP, el cual permite hacer samples con el Music Module y grabarlos en el disco. Hasta ahí nada de especial, lo nuevo está en que permite reproducir los samples leyendo directamente del disco con una calidad más que sorprendente y sacando textos sincronizados con la música a la vez necesitando para ello tan solo 64 Kb de RAM (!).

Para empezar hay que decir que el programa se divide en dos partes, el programa en si y el reproductor de samples.

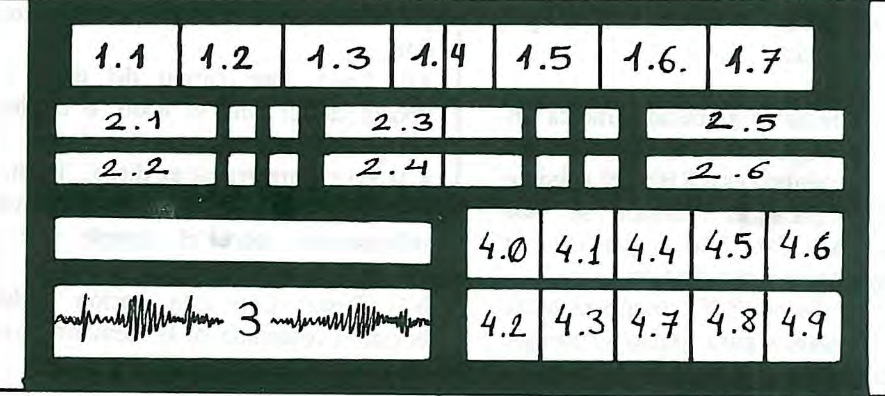
Empezaremos por comentar el programa ya que es lo más complejo:

Para cargar TraxPlayer necesitareis un mínimo de 256 Kb de RAM, aunque si quereis hacer samples más o menos largos es conveniente poseer 1 MB o más.El manejo del editor es sumamente sencillo, y además incluye un manual en el fichero MANUAL.TXT (en inglés). Se presenta en modo gráfico entrelazado (512x424), y puede manejarse con los cursores, joystick o ratón (estos dos últimos periféricos deben estar conectados antes de ejecutar el programa). La pantalla se divide en cinco partes que son (de arriba a abajo):

1- Opciones de sample: RECORD, STOP, PAUSE, REWIND, PLAY, WIND y INPUT; funcionan igual que en cualquier radio cassete menos la última cuya funcion es activar el osciloscopio.

2- Indicadores: indican la frecuencia de grabación, nº de disco/os seleccionados, página de texto actual, tiempo de salida de la página seleccionada, contador (como en un radio K7) y memoria libre disponible para texto.

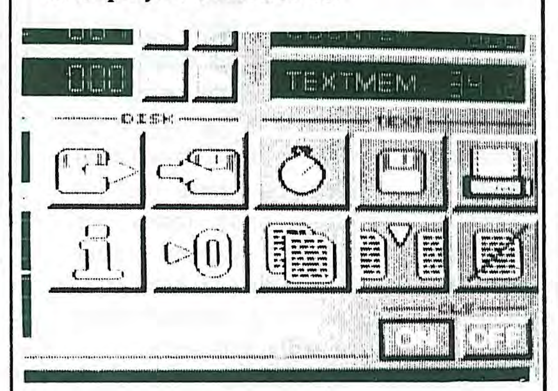
3- Osciloscopio: Muy importante para



ajustar la señal

4- Opciones: Load, Save, Info, Reset, Timing, Disk Tittle, Print, copy, insert y delete.

5- Cuadro de Texto: Contiene la opción CLS que ya comentaremos.



1- Opciones de Sample.

Poco hay que decir sobre estas opciones, ya que se describen ellas mismas. Solo explicaré un poco la última (INPUT), que sirve para activar el osciloscopio (3), y asi poder ajustar la señal de entrada. Mientras está activa está funcion no se puede realizar ninguna otra acción.

2-Indicadores:

Los cuatro primeros indicadores pueden ser modificados con las flechas que tienen a los lados.

2.1- Frecuencia de grabación: Indica los KHz con los que quereis que se realice el sample. El mínimo es 8 KHz y el máximo 15'7 KHz. En el manual se nos recomienda 15'5 Khz, que es la frecuencia tomada por defecto.

2.2- Nº de discos (X/Y): Indica el nº de discos necesarios para grabar el sample (Y) y el disco seleccionado (X)

2.3- Página actual: Indica la página de texto que está seleccionada

2.4- Tiempo: Señala el tiempo en el que saldrá el texto de la página seleccionada. Puede ser modificado mientras no se intente sobrepasar el tiempo del texto anterior o posterior.

2.5- Contador: Indica que parte del sample esta sonando (cada disco son 150 un.)

2.6- Memoria libre: Señala el espacio libre que queda (del disco seleccionado) para poner texto. En un principio se cuenta con 3412 Kb.

3- Osciloscopio:

Aunque parezca un simple elemento decorativo, y a pesar de que quede muy bonito, el osciloscopio será de gran ayuda para ajustar la señal de entrada. La linea del Osciloscopio debe mantenerse cerca de la linea horizontal, sin que se acerque demasiado a los bordes. Para ajustarlo debereis usar el volumen del aparato reproductor (aunque depende del aparato que useis y la forma en que lo conecteis, claro).

4-Opciones

Estas opciones son las que realmente nos permitiran usar el TraxPlayer como toca. Son:

4.0- Load: Para cargar del disco (!). Podeis cargar solo el texto, o el disco completo.

4.1- Save: Para grabar en disco... idem.

4.2- Info: Aparecerá en el cuadro de texto información sobre el sample que se encuentra en memoria.

4.3- Reset: Con esta opción podreis borrar el contenido de la memoria (texto, sample o todo).

4.4- Timing: Con esta podreis ajustar las pantallas de texto para que aparezcan en el tiempo que querais. Al usarla empezará a sonar el sample y cada vez que pulseis espacio (o el botón del juystick/ratón) se quedará marcado el tiempo y avanzará una página. Esta opción esta pensada para usarla cuando el texto ha sido escrito en su totalidad, ya que las modificaciones en este borran el tiempo existente.

4.5- Disk Tittle: Usando esta opción pondreis nombre a vuestras creaciones. Tened en cuenta que debereis poner un nombre para cada disco.

4.6- Print: Podreis pasar por impresora el texto escrito.

4.7- Copy: Sirve para copiar páginas de texto

4.8- Insert: Con esta opción insertareis una página en blanco.

4.9- Delete: Borra la página actual.

5- Cuadro de Texto

Para introducir el texto debeis situaros sobre el cuadro y pulsar espacio (botón/fire) y ya podreis empezar a escribir. Si quereis centrar las lineas de texto se hace pulsando Select.Como vereis, encima del cuadro hay una opción que es CLS ON/OFF. La función de esta es que si está en ON, cuando salga la pantalla de texto seleccionada se borrará la anterior, y si está en OFF no lo hará. Con esto se puede hacer un efecto de superposición bastante majo.

Una vez explicadas todas las opciones vamos a comentar los pasos a seguir para realizar un sample:



Lo primero es conectar al Music Module un aparato (radio/ CD/ HI-FI/ ...). La forma más sencilla (creo yo) y con la que posiblemente tendreis mejores resultados es conectando de la salida de auriculares del apararto a la entrada LINE del MM. Otra posibilidad podría ser a través de la entrada de microfono EXT MIC (al lado de la anterior). La elección depende del aparato que useis y los cables de los que dispongais.Una vez conecatado y después de poner algo que "suene" debereis usar el INPUT (última opción en 1) y observar la linea del osciloscopio. Esta debe ser normal, ni demasiado recta, ni demasiado cercana a los bordes. Es preferible usar un amplificador si se posee, puesto que podremos ajustar la señal (bajos y altos) y además habrá menos ruido de fondo.Cuando creais tener el ajuste correcto haced una grabación de prueba (REC), y escuchadla (PLAY) para ver que tal queda. Si os satisface la calidad, ya podeis samplear lo que querais, y si no seguid haciendo pruebas hasta que os quede bién. Es muy importante usar un buen aparato puesto que la calidad de la grabación cambia mucho.

Guilian Sead

LEHENAK #4

También nos ha llegado la cuarta entrega de este fanzine que edita el club M.D.S., en el cual se encuentran loscomentarios del Usas, Eggbert, SCC disk 1, Pixxes, Out run, y de los programas OPX-Performer y Gaze que aparecieron en la MSX-FAN. Por otra parte nos informan que el proyecto del club MSX para las chicas, no tiene mucho exito, así que tendremos que cambiarnos de sexo y contestar por ellas. Y para terminar, como ya es habitual, las secciones compraventa, opiniones, trucos y pokes, etc.Por cierto, estos chicos han encontrado un alucinante método para que los fanzines salgan con más paginas,(ellos ya me entienden...), claro que esto le puede pasar a cualquiera, son gajes del oficio, o mejor dicho, la culpa es de correos. (¿a álguien le faltan las paginas 1,2,27 y 28?)

FKD FAN #10

Jaume Martí, uno de los miembros de FKD nos adelanta el contenido del próximo FKD FAN, que



será presentado en la reunión de Barcelona: Como acabar Sorcerian (y todas sus partes); comentarios del Pumpkin Adv. II (y mapas), Aladin DTP, y 2ª parte del Kubikiri, que debian aparecer en el anterior número pero se aplazó por falta de espacio; Moonblaster; comentario completo del Fleet Comander II (de ASCII); trucos; Hot News; Tiempos MSX (dedicado a Telenet / Reno Game); y la que posiblemente sea la parte más fuerte del FKD: Made in Holland, en la que nos contarán lo acontecido en la última feria de Tilburg. Además, este número de FKD, al igual que ya han hecho otras veces, vendrá acompañado de un poster a todo color opcional del juego Gunbuster.

TELEBASIC #3

¿Os acordais de Telebasic?

Cuando se celebre la VII Reunión de Usuarios en Barcelona hará ya un añito desde la aparición de Telebasic #2, pero, todo se diga, la esperá valdrá la pena. Según nos han informado, Telebasic sufrirá un cambio radical en su imagen, incluyendo digitalizaciones en screen 12 y muchas otras mejoras en su programación, además de convertirse en el primer magazine en disco (para T-R) bilingüe (español/ingles).

HNOSRTAR #28

28 números... se dice pronto, pero estos del Hnostar llevan la tira con el MSX...

En su último nº nos encontramos los siguientes artículos:
Turbo Pascal, en su entrega nº14; Allesley'94 y Zandvoort'94 -¿alguien no ha publicado este artículo?-; la segunda entrega del comentario del SORCERIAN; un breve comentario, o un amplio anuncio del COVOX; ALADIN, sus principales caracteristicas; un artículos sobre el KANJI; y las típicas secciones Trucos y pokes, Noticias (mmm... y hablan de nosotros!), compro-vendo,Hnostar News y el catálogo de distribución. Por cierto, en el anuncio de "japón a tu alcance" cada vez hay más cónsola y menos MSX (Ramón... no te pases...).

YS III USER D.

De nuevo estoy aquí con otra chapucilla de las mías por si hay alguien a quien le pueda interesar (suponiendo que alguien lea esto, por que parece que SECTA MESEXE mestá dando mala reputación). En esta ocasión os voy a contar como guardar las partidas del YS III de forma que no necesitemos un disco para partida. Normalmente (al menos en el CLUB MESXES) en un juego de este tipo, a uno le gusta tener un montón de partidas grabadas con los momentos "cumbre" del juego, pero a veces pasa que el número de partidas que se pueden grabar por disco es muy pequeño, y entonces hay que tener un puñado de discos o grabar sólo unas pocas partidas. Cómo todos sabéis (suponiendo que seáis "verdaderos usuarios de MSX", si no es así podéis meteros con los otros sistemas a diestro y siniestro, o, llegado el caso, tirar cócteles "molotof" contra las tiendas de PC's y huir corriendo al grito de "¡¡MSX!!", con lo que atenuaréis vuestra falta) como todos sabéis, tal como iba diciendo, en el YS III sólo se puede grabar una partida por disco, que no es mucho que digamos. Pero un día, cuando inbestigabaPérez por los sectores del USER DISK me di cuenta de que un montón del disco no tenía nada grabado, y que la partida sólo ocupaba unos 200 sectores, lo que quería decir que se desaprovechaban 1200 sectores: ¡un 86% del disco a tomar por saco! Como es natural, mi maquiavélica mente empezó a idear una forma de aprovechar todo ese espacio, y el resultado inicial fue un método un poco arcaico (por diseño y utilización) con el que poder grabar unas cuantas partidas más en el disco.

A mí me iba más o menos bien, pero cuando la idea de escribir un artículo en el fanzine sobre esto llegó al Consejo Ejecutivo del CLUB MESXES, tuve que pensar algo con lo que no tener que hacer un montón de virguerías y que tuviese un par de detalles. Desta forma tenéis aquí este prototipo de programa desarrollado por un servidor en sus pocas horas libres, pues era constantemente asediado por un grupo de perversas, dispuestas a someterle a todo tipo de vejaciones y humillaciones (¡y acabo ya de hacerme el guai, por qué empiezo a dar un poco de asco y además el Capitán Moncho me meterá un paquete por gastar tanto espacio!).



Cuando grabamos una partida en el USER DISK, escribimos en los 201 primeros sectores a partir del sector 1 (del 1 al 201, ambos inclusive), y podemos considerar que ocupa 202 sectores si contamos el BOOT SECTOR, y vamos (de momento voy) a contarlo, ya que no ganamos nada en términos de partidas por disco pero la programación es un poco más sencilla. Pues bien, la idea consiste en crearnos por el disco unos "bloques" imaginarios en los que grabaremos más partidas. Pero el juego seguirá leyendo y escribiendo en los primeros 202 sectores, por lo que esas nuevas partidas ahí donde están no sirven de nada. Podemos hacer en principio dos

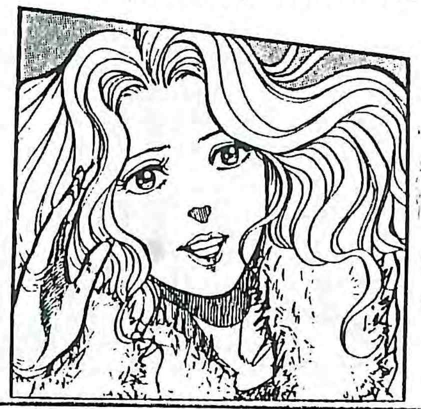
SECTA MESEXE

Al igual que en el pasado número he aquí otra entrega de la sección más desmadrada de SD Mesxes. Una vez más os proponemos que si no os gusta... no la leais.

¡Eh! Psst, psst... ¡Eh! ¿Cómompiezo? ¿Ans?
Es que non se comompezare aquesta segunda entrega de SECTA MESEXE.

La primerantrega del SECTA MESEXE no es que fuese una pasada, perol Ramoni no me dejó más more puesto, y ademáns me cortó cuando llevaba hecha la mitad de aquello.

Mi idea tampoco era la de poner todo mierda nel SECTA, peros que nos desmadramos. Mi original idea era la de hacer una sección que fuese un pixel de pseudo-chafardería con todo lo del MSX. O seans, que es que si hay alguien que quiera enviar un poco de pseudo-mierda a aquesta seccionen pues eson, que los envíen (toda).



Por ejemplo, podemos hablare de mí, de yo, y... es que.... ¡¡¡me se ha estropeado el SONY HB-F700S!!! (¡acabáramos!), y estoy buscandun MSX2 por todas partes, y aquinnas empieza la odisea deste ex(por ahorina)-usuario de MSX2 en un mar de tinieblas, acosado por toda la gente de la facultad dinformática de la UIB (gente que sabe mucho) que le dice always que te always ¡Cómprate un 486!" "¡Pasa del MSX!" "Instalar, instalar" "¿16 colores?" "¿Todavía no tienes el MONKEY AISLAND?" "Pues nel PC ya tendrías video-juegos video-virtuales" "¿Y al MSX se le puede poner impresora?" y.. y.. a mi padre también le gustaría un PC (¡blasfemo! ¡a la hoguera!,¡a la hoguera!).

Parece questoy del todo completamente perdidoide pero... ¡oh! comon las mejores películas (¿las mejores?) el Ramoni mofreze una Solución City en forma de lista con nombres y tesléfonos de gente que probablemente venda su MSX2.

Empiezo a telefonare (Mi madre:"¿¿¡¡Yastás llamando por teléfono otra vez!!?? ¡Vas a boreham la factura daqueste mes!") y... ¡milagro! ¡he encontrao a un individuo avec un G900, que aunque no lo vende me dice que me puede

vender un F500! Pero... ¡que sujeto más pastosamente pastoso! Y coge y hace y va y dice quesque tiene lordenador por allinas guardao, y que tiene que buscarlo, y cuando lo encuentra empieza a contarnos historias dinformática-ficción del MSX, que si el 900 es el más mores rapido (¿?) quel teclao del MISHUBUSHI ML-G3 sel
más bueno y el más rápido, quel 500 lleva dentro un SLOT MAESTRO (Nestorán estos lo tuyo) que es muy raro, que había por ahí un cartucho que te pasa un MSX cualquiera a TURBO R, que también hay una tarjeta para comunicar el MSX con cualquier ordenador y que lo hacía más rápido (¡cómo no!), bla, bla, bla...
¡¡¡HORRORIGENOLARINGOLOGO!!
!

Total, que le comprol 500 y lonvío a tomar por saco, pero pasa una cosa, y non podemos hacere lo que yo había pensado, asinnas que cojo y se lo devuelvo (¡¡¡qué lenta que era la disketekera!!!). Y desesperao, cuando estaba a punto de abandonarlo todo... ¡¡encuentro un MITSUBUSHI ML-G3!! (no eral del pastoso). Voy a buscarlo, era dun tío muy tía que horina mismo tenía un 486 a 66 MHz., con nosecuantos colorines, y un puñao de megas, y que se yo que más, y lordenador se veía bastante bien. ¡¡Aleluya!! ¡¡Lo conseguí!! pero... ¡otra vez no!: ¡no funciona el RGB (¡¡DIOS MIO!!)! Total, onlymente un poco de follonetti más, marreglo el G3, y... ¡ ¡ ¡ A H O R A S I ! ! !

Por fin vuelvo a ser un meskesiano dose.

Moralejoide: que no se testropee el MSX2 nunca más de la vida, y si se testropea... (......).

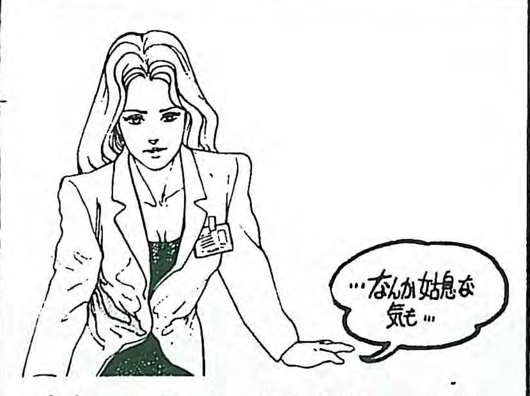
Creo que queda un poco más de espacio, por que por ahí anda una nueva impresora láser tal que bla,



bla, bla... asinnas que voy a p... un momento. Pregunta interesante:

¿qué hacemos imprimimos lo que podemos nel colegi, yl resto nel taller, y quedará mitad & mitad, o lo imprimimos todo nel taller y quedará igual pero vete a saber como queda todo?





Ashonas lo ha dichol Ramoni. Es que es el rollo este del nuevo método de fotocomposición (¡uro!, ¿qué es eso?: no se, ¡kjjj!), y ahora quiere que le contestemos. "Ramoni, Ramoni, sería cuestión de ir probando". Preguntal Saver a ver si quema un trozo de hierro al que lestáciendo de todo. Y ahora no se que cuenta dun trozo de hielo que quema, y que parece que te



queman con un cigarrillo. ¡Bué! sigamos... dicel Ramoni que esto no lo va a entender nadie, si un caso se lo decís al responsable desta sección en la próxima reunión dusuarios, pero repito: si no os gusta esta sección y no tenéis críticas "constructivas" (a este nivel), si no que son del tipo "esto es una porquería", "son todo pijadas", "que creído os lo tenéis", "por mí la puedes quitar", entonces no le digáis nada: pasad de leerla, que no todol fanzinne es SECTA MESEXE. Bueno, resulta que ya es tarde, y el Saver se tiene que largar, y yo también. Son las 22:34, y yo tendría que irme a ver Doctor en Alaska, y a ver si hago alguna cosa del YS III o del color igual (o seno y coseno). Pues eso, si queréis enbhiar alguna chorrada, lo que sea, una parida, algo...
pues lo enbhiáis, y ya veremos que hacemos.
¡Hasta incluso!





ENSAMBLADOR

LA MEMORIA, DIVINO TESORO

Una oscura maldición pesaba sobre la humanidad desde el principio de los tiempos: todo aquel que se aventurase en la programación BASIC en un MSX sufriría la limitación de disponer únicamente de 28 Kb de memoria RAM. Si el osado programador conectaba, además, una unidad de disco, esta limitación se tornaba aún más asfixiante, pudiendo llegar tan fatídico límite a 23 Kb.

Durante siglos, esta maldición se vio como un capricho de los dioses, por tanto imposible de romper. Muchos fueron los que, desesperados, suplicaron una solución a las más poderosas publicaciones informáticas, pero ni aún estas, con todo su poder, fueron capaces de devolver a los programadores el tan ansiado control de la totalidad de la memoria de sus aparatos.

Mas cuando ya se daba todo por perdido, una sombra de esperanza surgió en una perdida isla del Mediterraneo. El gran mago Konami Man programó una rutina que permitía usar toda la memoria de los MSX, ya fuera para guardar programas, datos o gráficos, desde el BASIC. Tal rutina era, además, totalmente compatible con el Turbo-BASIC y con el driver del MoonBlaster, con lo cual la humanidad recuperó, por fin, la armonía y la plenitud memorística que durante tantos anos había anhelado.

LA MALDICION ROTA

Hola, soy Konami Man, ya me conocerás por mi CMDero, aquella chapuza que ni siquiera funcionaba con Turbo-BASIC. De gran mago nada, esta gente exagera; sólo soy un programadorcillo del tres al cuarto, que armado con mi potente "Programacion del Z-80" y con mi no menos poderoso "MSX2 Technical Handbook" intento facilitar la vida a los sufridos programadores del BASIC del MSX, entre los que me encuentro (no creas que mi nivel de CM es portentoso, sólo sé cuatro cosas).

●うちゃ



¿Cuántas veces habrás maldecido tu querido ordenador por ofrecerte solamente 23 Kb para

trabajar, sabiendo que en su interior se esconden 128, 256 o, en el colmo del despilfarro,1024 Kb? Yo mismo me he encontrado en dicha situación, por eso se me ocurrió programar estas rutinas, y lo más curioso es que funcionan (...)

Antes de ofrecerte los listados y explicarte su funcionamiento, te voy a contar un par de cosas sobre el mapeador de memoria de los MSX, ese maravilloso invento que nos permite el milagro de direccionar 4096 Kb de memoria con un simple Z80.

EL MAPEADOR DE MEMORIA

Ya sabes que un MSX tiene cuatro slots, que cada uno puede expandirse a otros cuatro, y que por tanto podemos, por este camino, disponer de 1024 Kb de memoria. Pero seamos realistas: ¿Quién tiene los cuatro slots expandidos y ocupados? De momento, los slots 0 y 3 son internos, y normalmente sólo uno de ellos está expandido y ocupado, en todo o en parte, por memoria ROM. Los slots 1 y 2 son externos y se pueden expandir, sí, pero ¿quién va a ponerle a su ordenador ocho cartuchos RAM de 64 Kb? ¿Y quién es el listo que se atreve a confeccionar un programa que gestione una memoria tan desperdigada? En resumen, ya sabemos lo útiles que son los slots, pero la triste realidad es que, si solo dependiéramos de ellos, dificilmente podríamos disponer de más de 64 Kb de RAM.

La solución se encuentra en el mapeador de memoria, un periférico (casi siempre interno) que nos permite disponer de y acceder a un máximo de 4096 Kb de memoria RAM a través de un solo slot, como ves más fácil imposible. A continuación explico su funcionamiento.



Cuando disponemos de mapeador, la memoria RAM de divide en segmentos de 16 Kb (podemos tener hasta 256 segmentos: 256*16=4096) numerados a partir del 0. La manera de acceder a estos segmentos es a través del slot de RAM. En efecto, a cada página de dicho slot (recuerda que un slot se divide en cuatro páginas independientes de 16 Kb cada una, numeradas de 0 a 3) siempre hay conectado uno de dichos segmentos, de forma que al acceder a este slot lo que en realidad estamos haciendo es acceder al segmento correspondiente a la página a la que accedemos. Por ejemplo, si tenemos el segmento 7 conectado a la página 1 (&H4000-&H7FFF), al escribir en la dirección &H4134 del slot de RAM lo que

estamos haciendo es escribir en la posición &H134 del segmento 7.

La asignación de segmentos se realiza a través de los puertos &HFC a &HFF, para las páginas 0 a 3 respectivamente. Así, para que se den las condiciones del ejemplo anterior hemos de hacer OUT &HFD,7. Es posible conectar un mismo segmento a más de una página, de manera que las modificaciones en una se reflejarán también en la otra. Por ejemplo, si hacemos OUT &HFD,34 y OUT &HFE,34 al modificar la posición &H5007 también se modificará la &H9007 y viceversa, pero observa que en realidad sólo modificamos UN segmento, el 34. La configuración por defecto al conectar el ordenador siempre es la misma: página 0, segmento 3; página 1, segmento 2; página 2, segmento 1; y página 3, segmento 0.



Fantástico, ¿verdad? Pues bien, mis rutinas permiten usar todos los segmentos para almacenar programas BASIC, datos o gráficos.

PRIMER MILAGRO: VPBSEMUM

Significa "Varios Programas Basic Simultáneamente en Memoria Usando el Mapeador" (la idea de utilizar siglas estúpidas, así como la afición al número 34, me la ha pegado Mato#34, el responsable de la seccion SECTA MESEXE, espero no volverme tan loco como él). El nombre no es muy afortunado, ya que más que varios programas, el milag... la rutina almacena un único programa muy largo. Pero vayamos por partes.

La idea es simple: dividir un programa en porciones de 16 Kb, guardarlas en el mapeador y, cuando nos convenga, cambiar de porción por medio de un OUT &HFE y recomenzar la ejecución. La realización no es tan simple: el entorno BASIC mantiene unos punteros que indican donde empieza y donde termina el programa, las variables y las matrices. Según va avanzando el programa, o si cargamos uno nuevo, estos punteros se van actualizando automáticamente; pero si cogemos y, alegremente, quitamos el programa en curso y colocamos otro con un OUT &HFE, los punteros ya no concuerdan con lo que en realidad tenemos, y encima el nuevo programa ocupará, si es más largo que el anterior, el espacio de las variables, cargándoselas con total impunidad. Conclusión: si vamos a saco, el resultado puede ser un cuelgue digno de los Macintosh de la UIB.

Así pues, cada porción de programa ha de ir acompañada de dos bytes que indiquen su longitud (nosotros almacenaremos la posición final, ya que la inicial será fija), por lo que debemos almacenar tales porciones con un formato especial, tanto en memoria como en disco. Antes de detallaros este formato, he aquí un esquema de los que hace VPBSEMUM cuando es llamada:

- Examina los punteros que indican la ubicación y longitud de las variables y matrices.
- Guarda estas temporalmente en un segmento vacío, a través de la página 1.
- Conecta el nuevo segmento a la página 2.
- Obtiene la dirección final de la nueva porción.
- Copia las variables y matrices a continuación del programa.
- Actualiza los punteros.
- Comienza la ejecución de la nueva porción desde el principio.

Este último paso consiste en un salto a la dirección &H4601, que se encarga de ejecutar un programa BASIC.



Como ves las variables se mantienen intactas, por eso decía al principio que en realidad lo que almacenamos es un único programa. Bueno, ahora pasa a detallarte lo que debes hacer para usar VPBSEMUM.

- Lo primero es desplazar el comienzo del programa BASIC: normalmente empieza en &H8000, y nosotros queremos que empiece en &H8003, por tanto cambiaremos el puntero correspondiente: POKE &HF676,4.

- Ahora conectamos el segmento que nos interesa, y lo dejamos listo para recibir la porción de programa: OUT &HFE,x : POKE &H8003,0 : NEW

- Cargamos o tecleamos el programa y lo depuramos. Cuando ya tengamos la versión definitiva almacenamos en &H8001 y &H8002 la dirección final: POKE &H8001, PEEK (&HF6C2) : POKE &H8002, PEEK (&HF6C3). Observa que &H8000 queda libre: puedes utilizarlo, por ejemplo, para ubicar un byte identificador que te indique qué porción hay en cada segmento.

- Si queremos grabarlo en disco haremos BSAVE"nombre.ext", &H8000, PEEK (&H8001) + 256 * PEEK (&H8002). No estará de mas realizar una copia de seguridad en formato normal: SAVE"nombre.ext.", para poder repetir el proceso si son

necesarias posteriores modificaciones.

- Una vez tengamos todas las porciones en memoria, ejecutamos la primera con un simple RUN, habiendo cargado antes VPBSEMUM en un lugar adecuado (el socorrido



buffer del play, por ejemplo, o en una zona reservada con CLEAR).

- Cuando queramos cambiar de página haremos ?USR (P + 256 * B), donde P es el segmento en el que guardamos la porcion que queremos ejecutar y B es el segmento que usaremos como buffer (puede ser 0 si el programa no es muy largo y no hay muchas variables; en ese caso se usa la memoria normal a partir de la dirección &HC000).

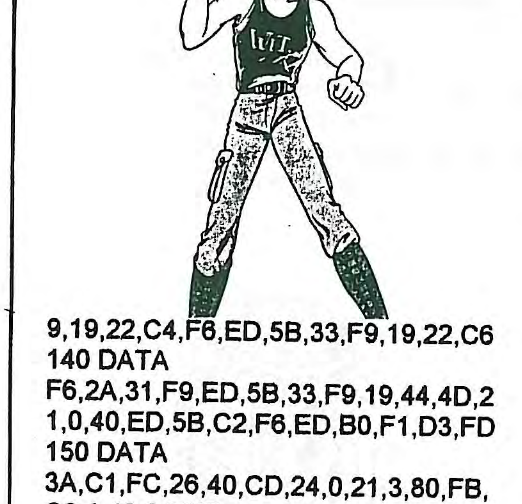
Bueno, como te veo impaciente, he aquí la rutina:

```
1 VARTAB: EQU &HF6C2
2 ARYTAB: EQU &HF6C4
3 STREND: EQU &HF6C6
4 LONVAR: EQU &HF931
5 LONMAT: EQU &HF933
6         ORG &Hxxxx
10        DI
20        IN A,(&HFD)
30        PUSH AF
40        PUSH HL
50        LD A,(&HF342)
60        LD H,&H40
70        CALL &H24
80        POP HL
90        LD A,&HFD
100       LD C,A
110       INC HL
120       INC HL
130       LD A,(HL)
140       INC HL
150       LD B,(HL)
160       OUT (C),B
170       LD HL,(ARYTAB)
180       LD DE,(VARTAB)
190       AND A
200       SBC HL,DE
210       LD (LONVAR),HL
220       LD HL,(STREND)
230       LD DE,(ARYTAB)
240       AND A
250       SBC HL,DE
260       LD (LONMAT),HL
270       LD HL,(LONVAR)
280       LD DE,(LONMAT)
290       ADD HL,DE
300       LD B,H
310       LD C,L
320       LD HL,(VARTAB)
330       LD DE,&H4000
340       LDIR
350       OUT (&HFE),A
360       LD HL,(&H8001)
370       LD (VARTAB),HL
380       LD DE,(LONVAR)
390       ADD HL,DE
400       LD (ARYTAB),HL
410       LD DE,(LONMAT)
420       ADD HL,DE
430       LD (STREND),HL
```

```
440    LD HL,(LONVAR)
450    LD DE,(LONMAT)
460    ADD HL,DE
470    LD B,H
480    LD C,L
490    LD HL,&H4000
500    LD DE,(VARTAB)
510    LDIR
520    POP AF
530    OUT (&HFD),A
540    LD A,(&HFCC1)
550    LD H,&H40
560    CALL &H24
570    LD HL,&H8003
580    EI
590    JP &H4601
600    NOP
```

Ocupa 129 bytes y es totalmente reubicable. Si no tienes ensamblador o no sabes manejarlo puedes usar el cargador siguiente:

```
10 CLS:PRINT"Instalacion de VPBSEMUM":PRINT
20 INPUT "Direccion de ubicacion";DI:K=0
30 READ A$:IF A$<>"END" THEN A=VAL("&H"+A$):POKE DI+K,A:K=K+1:GOTO 30
40 BSAVE"vbpsemum.bin",DI,DI+K
50 PRINT:PRINT"VPBSEMUM.BIN grabado.":PRINT:END
100 DATA F3,DB,FD,F5,E5,3A,42,F3,26,40,CD,24,0,E1,3E,FD,4F,23,23,7E,23,46,ED
110 DATA 41,2A,C4,F6,ED,5B,C2,F6,A7,ED,52,22,31,F9,2A,C6,F6,ED,5B,C4,F6,A7
120 DATA ED,52,22,33,F9,2A,31,F9,ED,5B,33,F9,19,44,4D,2A,C2,F6,11,0,40,ED,B0
130 DATA D3,FE,2A,1,80,22,C2,F6,ED,5B,31,F9,19,22,C4,F6,ED,5B,33,F9,19,22,C6
140 DATA F6,2A,31,F9,ED,5B,33,F9,19,44,4D,21,0,40,ED,5B,C2,F6,ED,B0,F1,D3,FD
150 DATA 3A,C1,FC,26,40,CD,24,0,21,3,80,FB,C3,1,46,0,END
```

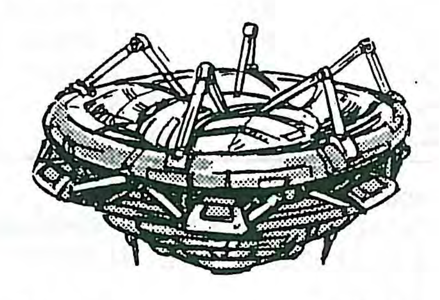


La rutina puede coexistir sin problemas con el Turbo-BASIC y con el driver del MoonBlaster, y supongo que con cualquier otro programa residente, siempre que tengas la precaución de no utilizar los segmentos reservados por estos programas. A este respecto, el MoonBlaster se instala siempre en el segmento 2 (al menos la versión que yo tengo), y el Turbo-BASIC en el segmento que haya en la página 1 en el momento de su instalación (normalmente el 3 si ha de coexistir con el MoonBlaster, si no en el 2). Parte del segmento 0 corresponde a la zona de trabajo del BASIC (por estar conectado a la página 3 al inicializarse el BASIC), por lo que conviene no tocarlo mucho.

Sólo una limitación: VPBSEMUM puede dar problemas si funciona bajo DOS 2. No tengo mucha

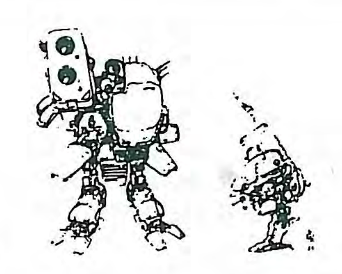
información sobre el funcionamiento interno de este sistema operativo (si alguien la tiene, que me la mande, ¡POR FAVOR!), pero por lo visto usa el mapeador cuando ha de realizar muchos accesos a disco (esto, aparte de los dos últimos segmentos de memoria que siempre reserva para sus propias variables). Tú mismo: haz pruebas, y te estaría muy agradecido si me comunicaras cualquier descubrimiento al respecto.

Por último, recordarte que cuando operes en un Turbo-R en modo DRAM, además de las dos últimas páginas para el DOS 2, también se reservan las cuatro páginas anteriores para copiar las ROMs, por lo que hay un total de seis páginas, las últimas, que no puedes utilizar.



SEGUNDO MILAGRO: MAP-MEM

La idea de esta segunda rutina también es simple: utilizamos algún segmento para almacenar datos, y cuando queramos recuperarlos, los copiamos en algun lugar conveniente de la memoria principal (lo más limpio es utilizar una matriz) y los usamos con toda normalidad. Por suerte esta vez la realización también



es sencilla: simplemente conectamos el segmento deseado a la página 1, copiamos los datos donde queramos y volvemos a conectar el segmento anterior.

MAP-MEM también permite copiar en sentido inverso, es decir, desde la memoria principal hacia el segmento que queramos; de esta forma dispones de un procedimiento de intercambio dinámico de datos con la totalidad de la memoria. A continuación describo la operativa de esta rutina.

Si DI es la dirección a partir de la cual recibiremos/enviaremos los datos, SE es el segmento fuente/destino, PO es la posición fuente/destino de dicho segmento (de 0 a &H3FFF), NU el número de bytes a transferir, y TR es el tipo de transferencia (0: del segmento a la memoria principal; distinto de 0: sentido contrario), haremos:

```
POKE DI, SE
POKE DI+1, TR
POKE DI+2, PO MOD 256
POKE DI+3, PO \ 256
POKE DI+4, NU MOD 256
POKE DI+5, NU \ 256
?USR (DI)
```

Los datos se transferiran desde/hacia el segmento SE, a partir de PO, hacia/desde la mem oria principal, a partir de DI+6. Recuerda que si DI es efectivamente una variable, ha de ser de tipo entero (es decir, llevár el sufijo "%" o haber sido definida con DEFINT). Si optas por introducir/enviar los datos en/desde una matriz de enteros, la cosa se simplifica un poco; en este caso has de hacer:

```
me%(0) = SE + 256 * TR
me%(1) = PO
me%(2) = NU
?USR (VARPTR(me%(0)))
```

Los datos se transferirán hacia/desde me%(3). Ten en cuanta que cada elemento de la matriz contendrá dos bytes: me%(x) MOD 256 y me%(x) \ 256.

Venga, cálmate un poco, que ahí va la rutina:

```
1       ORG &Hxxxx
10      IN A,(&HFD)
20      PUSH AF
30      PUSH HL
40      LD A,(&HF342)
50      LD H,&H40
60      CALL &H24
70      POP HL
80      INC HL
90      INC HL
100     LD E,(HL)
110     INC HL
120     LD D,(HL)
130     EX DE,HL
140     LD A,(HL)
150     OUT (&HFD),A
160     INC HL
170     LD A,(HL)
180     INC HL
190     LD E,(HL)
200     INC HL
210     LD D,(HL)
220     INC HL
230     LD C,(HL)
240     INC HL
250     LD B,(HL)
260     INC HL
270     EX DE,HL
280     PUSH DE
290     LD DE,&H4000
300     ADD HL,DE
310     POP DE
320     AND A
330     JR Z,WRIT
340     EX DE,HL
350 WRIT: LDIR
350     POP AF
360     OUT (&HFD),A
370     LD H,&H40
380     LD A,&H80
390     JP &H24
400     NOP
```

Ocupa 99 bytes y también es totalmente reubicable. Si no te hablas con el ensamblador utiliza este cargador BASIC:

```
10 CLS:PRINT"Instalacion de MAP-MEM":PRINT
20 INPUT "Direccion de ubicacion";DI:K=0
30 READ A$:IF A$<>"END" THEN A=VAL("&H"+A$):POKE DI+K,A:K=K+1:GOTO 30
40 BSAVE"map-mem.bin",DI,DI+K
50 PRINT:PRINT"MAP-MEM.BIN grabado.":PRINT:END
100 DATA DB,FD,F5,E5,3A,42,F3,26,40,CD,24,0,E1,23,23,5E,23,56,EB,7E,D3,FD
110 DATA 23,7E,23,5E,23,56,23,4E,23,46,23,EB,D5,11,0,40,19,D1,A7,28,1,EB
120 DATA ED,B0,F1,D3,FD,26,40,3E,80,C3,24,0,0,END
```

Y como lo prometido es deuda, o al menos eso dicen, ahí va la rutina para guardar gráficos.

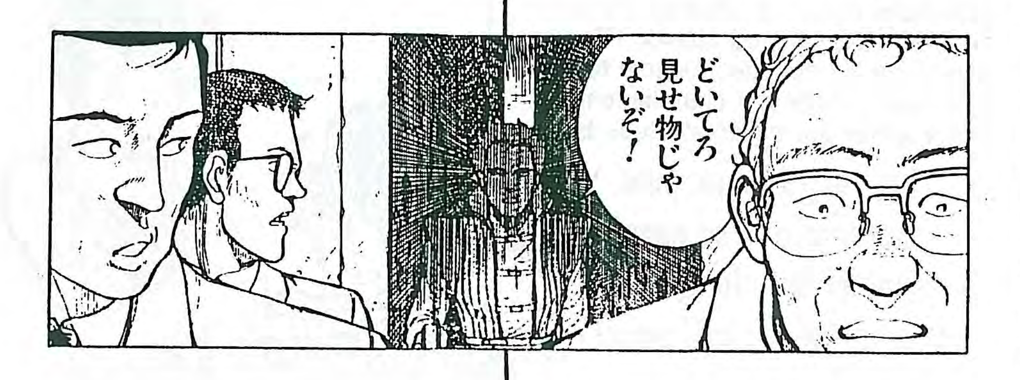
TERCER MILAGRO: MAP-VRAM

Volvemos a empezar con una idea sencilla: utilizar uno o varios segmentos para almacenar gráficos, y cuando los necesitemos copiarlos en la VRAM. La realización puede ser más o menos compleja dependiendo del grado de versatilidad deseado; ahí tienes, por ejemplo, el famoso RAMCOPY de Martos, que permite usar la memoria paginada talmente como si fuera VRAM, con especificacion de coordenadas fuente/destino e incluso operaciones logicas.

Mi rutina es bastante más tosca: divide la VRAM en ocho secciones de 16 Kb y sólo permite copiar un segmento de RAM en una de estas ocho secciones (o en sentido contrario, al igual que MAP-MEM), sin más. Puedes elegir el número de Kb's a transferir, pero la transferencia siempre se realiza desde y hacia el principio del segmento y la sección correspondientes.



Sin embargo, MAP-VRAM tiene dos ventajas sobre RAMCOPY: es bastante más corta y permite elegir el segmento en el que almacenaras los gráficos, característica esta última imprescindible si hemos de usar MAP-VRAM junto a VPBSEMUM y MAP-MEM. En realidad la intención es que puedas almacenar una imagen completa en tres o cuatro segmentos (dependiendo del modo gráfico), de manera que en un momento dado recuperes la imagen en su totalidad, colocándola en una página de VRAM oculta,



y a partir de ahí continúes con la instrucción COPY.

Paso sin más a detallarte su forma de uso. Si SE es el segmento de RAM fuente/destino, SC es la seccion destino/fuente de la VRAM (de 0 a 7), TR es el tipo de transferencia (0: del segmento de RAM a la seccion de VRAM; 1: sentido contrario), y KB es el número de Kb a transferir (de 1 a 16), simplemente hacemos:

?USR(VAL("&H" + HEX$(SE + 256*(SC + 8*TR + 16*(KB-1)))))

No te asustes que no hay para tanto. Seguramente te preguntarás por qué hacemos y deshacemos un cambio a hexadecimal. La razón es simple: el parámetro pasado a USR ha de ser de tipo entero, es decir entre -32768 y 32767 (16 bits en complemento a dos). Cuando pretendas pasar un parámetro mayor (en este caso ocurrirá cuando KB sea mayor de 8) has de restarle 65536 para transformarlo a complemento a dos y evitar así un error. Pues bien, esta transformación la realiza automaticámente el paso a hexadecimal y el posterior regreso a decimal.

El listado de MAP-VRAM es el que puedes ver a continuación:



OPINION

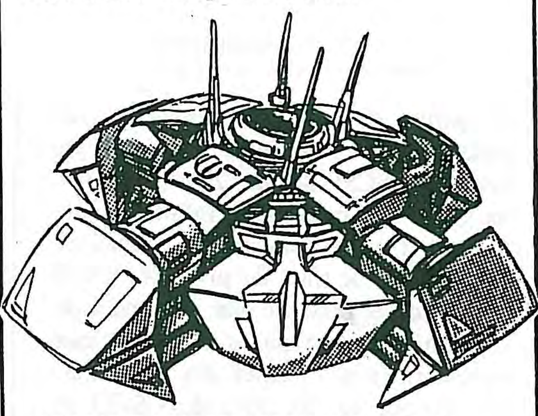
EL COMIENZO

Parece que fue anteayer, cuando empezaron a llegar rumores, allende nuestras fronteras, acerca de la posibilidad de conectar un disco duro a nuestros MSX. Las siglas SCSI comenzaban a sonar cada vez más a menudo, la utilidad real del DOS 2 empezaba a hacerse patente, y todos soñábamos con el día en que podríamos sustituir los cuatro archivadores de discos por un flamante disco duro. Se acabaría el desorden, las lentas cargas y las idas y venidas a la tienda de la esquina para comprar discos...

Faltaba comprar el DOS 2, faltaba que los interfaces SCSI dejaran de ser simple pruebas y se comercializaran a un precio razonable, y los más importante, armarse de paciencia y comenzar a buscar un disco duro SCSI por menos de tropecientasmil pesetas, soportando las mil y una caras que el dependiente de turno iba a poner, con toda seguridad, al decirle que el disco duro era para un MSX.



Hasta ahora. Afortunadamente esto ha cambiado: el DOS 2 ya tiene un precio accesible a todos, los SCSI ya circulan y se pueden conseguir pasando un par de meses a pan y agua, y en cuanto al disco duro... esto no ha cambiado tanto, pero con paciencia, perseverancia, insistencia y aún más pan y más agua, es posible encontrar uno a un precio más o menos accesible.Este fue mi caso. Y ahora paso a describiros por encima qué se siente al ser uno de los pocos elegidos hardiskeros mesxesianos tal que bla... bla...

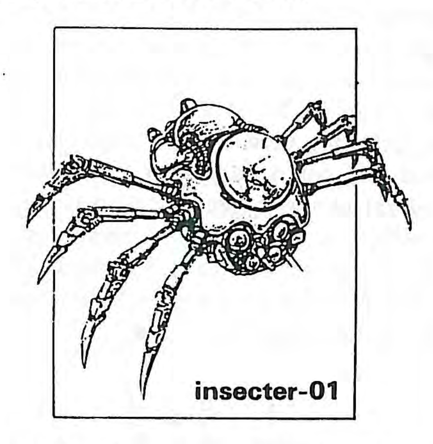


KONAMI MAN Y SU DISCO DURO

La perra por el disco duro me sobrevino espontaneamente en el quinto encuentro de usuarios. En esa ocasión el grupo FKD ya tenía disco duro y lo presentó a la concurrencia, quedando un sevidor profundamente impresionado.

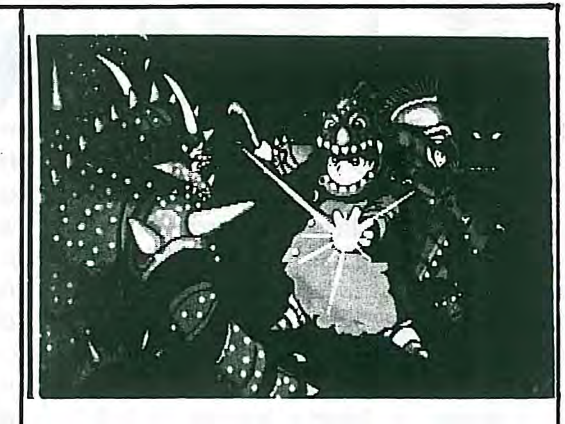
Al cabo de seis meses, en el sexto encuentro, y merced a un verano sumamente ahorrativo, pude, además de hacerme con algunas de las novedades

allí presentadas, adquirir un interfaz SCSI. Se trata del interfaz desarrolado por el grupo holandés Digital KC, que incorpora el DOS 2 internamente, lo cual me vino la mar de bien, por el consiguiente ahorro de un slot.



A partir de entonces comienza mi andadura por Barcelona, buscando un disco duro SCSI, de unos 200 megas, por un precio que no tienda a infinito. Tarea nada fácil, pero nada detiene a Konami Man cuando se trata de su MSX. Y así, en marzo del presente año, y después de una peripecia que no os cuento porque necesitaría #34 fanzines por lo menos, consigo por fin ¡un disco duro SCSI de 650 Mb!

Lo más difícil ya ha pasado, pero no puedo ponerme a usar el disco duro sin más. He de comprarle una fuente de alimentación y una caja de esas tan bastas que usan los PCs (pobres...) para poder guardarlo correctamente. La caja y la fuente se venden conjuntamente en cualquier tienda de informática, y el precio oscila entre las 10 y las 15 mil pesetas.



Ya al límite de la supervivencia (no yo, sino mi cuenta corriente), compro un cable adecuado para conectar el disco duro al interfaz SCSI (plano de 50 hilos), vuelvo a casa, monto cuidadosamente todo el tinglado (con cuidado de no montar el cable al revés), conecto la alimentación de la caja (¡cuidado! ¡que despega!), meto el interfaz en un slot, conecto el MSX y...

¡AH! INSTALANDO...

Problema: el programa de instalación que acomapaña el interfaz permite crear únicamente 15 particiones de 32 Mb, por tanto "sólo" puedo aprovechar 480 Mb. Supongo que en el futuro se desarrolará un programa más perfeccionado que me permitirá utilizar realmente los 650 Mb.Configuro las particiones... las formateo... insatalo el DOS 2... arranco... dir... ¡¡¡ FUNCIONA !!!

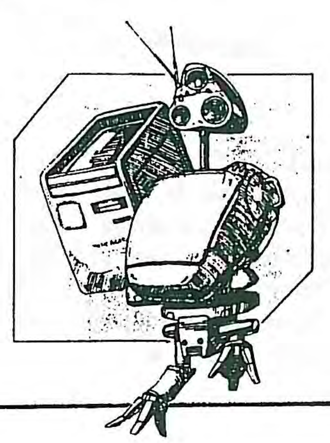
Os preguntareis cómo es posible tener 15 particiones en 7 unidades lógicas. Fácil: la unidad de disco flexible pasa a ser la G, y la partición asignada a cada una de las otras unidades puede ser libremente determinada por el usuario (¡yo!) con un

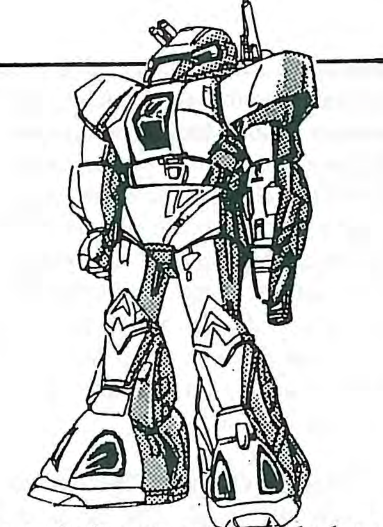
programa incluido en el disco de instalación.Hago un test de velocidad. Unidad de disco: 12 Kb/segundo (en mi Sanyo 2+; en los Philips la velocidad es 9 Kb/segundo). Disco duro: 30 Kb/segundo.

Estooo... un poco lento, ¿verdad? Sí, pero os puedo asegurar que la diferencia de velocidad es bastante significativa.El disco duro ya está instalado. Ahora hay que transferirle los tropecientos diskettes que he ido acumulando durante los últimos cinco años...

NO ÉS TAN FACIL TRANSFERIR

En efecto. De momento el 90% de los juegos japoneses acceden directamente a los sectores del disco, por tanto es imposible grabarlos sin más en el HD. Sé que existe un programa para guardar discos de este tipo en un fichero pudiendo ejecutarlo posteriormente, pero al cierre de esta edición (¡qué bien queda eso!) aún no lo tengo. Sé que recientemente ha aparecido un nuevo programa de estas características, japonés (!) que permite almacenar y ejecutar programas de varios discos (como los SNATCHER o los XAK (!x34))





Luego están los programas grabados en ficheros. De éstos hay de tres tipos: los que se dejan instalar y ejecutar sin problemas (juegos como el Teachers Terror o utilidades como el TED), los que no funcionan bajo DOS 2 (conversiones de Konamis (¡snif!) o juegos holandeses algo antiguos como el Trojka), y programas que, si bien están almacenados en ficheros, usan acceso directo a los sectores para arrancar.

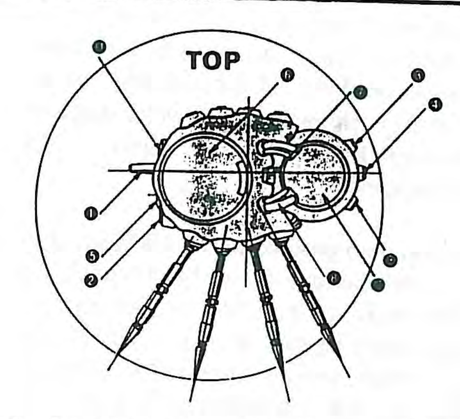
Los primeros son gloria bendita, los segundos supongo que no funcionan porque acceden directamente al mapeador de memoria, técnica que creo quë da problemas con el DOS 2 (repito: ¡¿ALGUIEN TIENE INFORMACION TECNICA DEL DOS 2?!), y en teoría podrían arreglarse desnsamblando y modificando dichos accesos (¿quién se atreve?); y en cuanto a los terceros teóricamente basta grabar estos sectores críticos en un fichero y cambiar los accesos a sectores por accesos a este fichero (digo "teóricamente", porque he estado investigando en este sentido, pero sin conseguir resultados definitivos).

En cuanto a programas BASIC, gráficos, músicas (si son MoonBlaster necesitan un programa especial para funcionar bajo DOS 2), y ficheros de datos en general, no dan absolutamente ningún problema. Es fantástico empezar a programar y poder grabar cada diez segundos sin preocuparte de qué hay, o no hay, en la unidad de disco, o poder ver una demo gráfico-sonora sin eternas cargas ni cambios de disco.

UN PAR DE COSAS SOBRE EL SCSI

Además del SCSI, que es el estándar usado por los MSX y máquinas grandes, existe el estándar IDE, que es el que usa el PC del vecino. La diferencia estriba en la forma de acceso: mientras que los accesos a un periférico IDE mantienen ocupado al procesador, o en otras palabras consumen tiempo de CPU, los periféricos SCSI tienen su propio procesador, gracias al cual el Z80 (o el R800 si tienes más suerte que yo) sólo tiene que enviar la orden de acceso al periférico, quedando después libre para seguir con el programa, y recoger los datos leídos cuando mejor le vaya.





Gracias a esta circunstancia es posible realizar el sueño de toda tu vida (o de la mía por lo menos): acceder al disco sin que la música FM se ralentice lo más mínimo.

A estas alturas el nuevo interfaz SCSI de Henrik Gilvad ya debe estar a la venta, mientras que el IDE, desarrollado ignoro por qué grupo, está al caer. Si no quieres pasarte media vida buscando un disco duro barato hazte con el IDE, pero yo te recomiendo el SCSI por ser, como ya has visto, una norma más avanzada.

Jaime Goed

CONCLUSION

Realmente vale la pena, a pesar de la expoliación económica que supone, ponerle un disco duro al MSX. Os dejo ya, pues el espacio disponible en el fanzine no tiende a infinito, y ya me toca mi ración de pan y agua. ¡Hasta incluso!

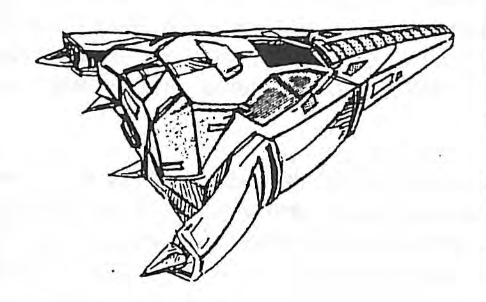
□

ANUNCIOS

Todos aquellos que querais ver publicados vuestros anuncios podeis remitirlos a la Redacción.

■ Contacto con usuarios para intercambio de músicas MBM, MUS, FMX, OPX; o programas de 128kbque funcionen en PHILIPS NMS 8250; e información de comunicación MODEM o RTTY para nuestro sistema. También compro hardware en buen estado: HD SCSI, Amplizción 1Mb, MSX-DOS 2, Digitalizador de video, escaner de mano, controlador E/S, etc., etc.

¤ Fernando Bleda López
C/ Conchita piquer 1º B, 38
46015 - VALENCIA



■ Busco programas que usen la tableta gráfica (de PHILIPS), para MSX-2 o superiores.

¤ ofertas a la redacción.

■ Compro cartucho que disponga de S-RAM, ya sea FM PAC o cualquier otro que lleve S-RAM, no me importa si es estéreo, mono o mudo, solo me interesa la S-RAM,no el sonido.

¤ Gabriel González
C/ Vilaseca 12A-2º
43204 - Reus (T)



■ Vendo o cambio cartucho Ikari de MSX2, también compro cartuchos, preferiblemente de Konami. Aparte intercambio juegosy utilidades de todas las generaciones.
¤ Iñigo Beain Perez
C/ Guipuzcoa 8 2D
48901 - Barakaldo
VIZCAYA

■ Compro Music Module en buen estado. Pagaría por él hasta 15.000 ptas.

¤ Jaume Martí Gomez
C/ Sant Iscle nº 30
Castellar del Vallés
08211 - BARCELONA

■ Busco el libro (original) MSX2 Technical Handbook en inglés. Pagaría por él un precio razonable.
También me interesan otros librosde programación para MSX (principalmente de código máquina).
ofertas a la redacción.

■ ¿Alguien sabe para que sirve el cartucho S-RAM de Sony (HBI-55)? ... ¿Ans?

¤ la redacción.

CONCLUSION

Una vez más llega la hora de cerrar esta edición. No sabemos si el SD MESXES que teneis en las manos será de vuestro agrado, pero debeis saber que lo hemos hecho con todo (o casi todo) nuestro empeño, y que hemos intentado ponerle todo aquello que creemos le hace falta a un buen fanzine. A estas alturas ya podeis ver cual es la linea de este fanzine. Intentamos poner todo aquello que creemos importante, desde grandes comentarios y artículos hasta pequeños rumores. Por eso creemos que con tres números de SD MESXES ya nos podeis dar vuestra opininión sobre el fanzine y su linia en general.

Como habreis notado, para este ejemplar hemos conseguido usar dos tipos de impresora bastante buenas, una es una impresora LASER, la cual no podremos seguir usando eternamemnte puesto que la "gorreamos" del Instituto donde estudiamos dos de nosotros, y la otra, una impresora de chorro de tinta, que a pesar de no ser tan buena, nos irá de maravilla para imprimir en el futuro los próximos SD MESXES.

Sin embargo, todo esto hace que la maquetación sea cada vez más difícil, ya que debemos pasar uno a uno todos los artículos al formato PC, ya que por mucho formato ASCII que usemos, estos aparatos tienen un don especial para hacerte romper la cabeza antes de que puedas hacer lo que a ti te interesa, aunque de todas formas, preferimos eso a tener que redactar los artículos directamente en los PCs.

Todo esto viene a cuenta de que sepais valorar el trabajo que nos lleva sacar un ejemplar, al igual que nosotros valoramos a todos aquellos que nos compraisel fanzine y nos enviais opiniones sobre éste (aunque seais más bien pocos).Otra de las mejoras que os comentabamos en la introducción es que hemos abierto una Cuenta Corriente en la Caja Postal, en la que podreis ingresar el dinero que nos querais enviar sin tener que pagar gastos ni enviar el dinero en sobres. La cuenta en cuestión está a nombre de Ramón Serna y el número al que debeis ingresar el dinero es el 29-91.392.819. Para hacerlo solo debeis ir a una oficina de la Caja Postal (donde haya una oficina de correos habrá una de estas), y hacer un ingreso normal y corriente. Lo más importante es que nos envieis una fotocópia del resguardo que os den, y adjunteis vuestors datos si es la primera vez que lo haceis.

Por último, vamso a comentaros un poco lo que incluiremos en el próximo número: Como os habreis dado cuenta no hemos comentado el THE SHRINES OF ENIGMA, puesto que no hemso sabido nada más sobre la Subscripción de Sunrise, y no sabemos para cuando esperan sacar el juego; lo que sí haremos

será comentar el COMPASS (COPjoetania ASSembler), el nuevo ensamblador de Compjoetania que apareció en la pasada feria de Tilburg; también investigaremos el 3D Studio (versión MSX), el cual aún no hemos podido ver, aunque ya casi está en nuestras manos; por supuesto, también haremos un largo comentario de lo que fue la reunión de Barcelona, en la que presentaremos este ejemplar de SD MESXES; esperamos poder comentar los próximos S.PD., o en su defecto los S. Magazine; incluiremos alguna información sobre la reunión de Tilburg a la que asistieron varios españoles (FKD, R. Ribas,...); También os informaremos sobre nuevos PATCHs para juegos japoneses; ... y lo demás, ya saldrá por el camino.

La fecha aproximada de aparición de el próximo SD MESXES, contando que este saldrá a finales de Abril, será (más o menos) entre finales de Julio y Agosto, asi que, ahora sí, nos veremos en la próxima reunión (30/4/95). HASTA INCLUSO!
□



*como dice en la primera página, club Mesxes no se responsbiliza de las paridas vertidas por sus colaboradores

CLUB MESXES

SOFTWARE:

3D DEMO	250 Pts.
NESTOR DISK #1 (D.P)	100 Pts.

FANZINES:

SD MESXES #3	250 Pts.
SD MESXES #2	300 Pts.
SD MESXES #1	300 Pts.

A partir de ahora podeis usar nuestra cuenta corriente de la caja postal para ingresar el dinero de los próximos SD MESXES. Recordad que debeis enviarnos una fotocopia del resguardo que os den en la caja postal. El número es el siguiente:

29-91.392.819